掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.150



媒体评选
结果公布

卷首特报
亚洲游戏展
2010现场报道

3DS《生化危机》详情公布

口袋光环
《MHP3》恶搞短片
小明的故事
岚龙速杀演示

专题企划
新旅程的中点

攻略透解
寄生前夜
第三个生日

光明之心

研究中心
二之国
漆黑的魔导士

怪物猎人
携带版 3rd

电子音像出版社

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年2月10日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第152辑上公布，敬请关注。

一等奖



M3 DSR烧录卡 6名

二等奖



北通MVP动力堡垒（世界杯版） 2名



北通动力堡垒（迷你版） 2名



北通动力堡垒 1名

三等奖



北通魔方炫音线控耳麦 1名



北通中国风PSP晶透水晶盒 1名



北通中国风保护胶套 1名



北通中国风NDSi晶透水晶盒 1名



北通中国风NDSi炫彩水晶盒 1名



北通PSP色差线 1名

《掌机王SP》第148辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



苏州市	陈丰汇
南昌市	甘霖
鞍山市	高明伟
晋中市	朱思远
上海市	王唯一
东莞市	陈铭智

二等奖 5名 北通动力堡垒



南京市	达岭
沈阳市	张弋
绍兴市	孙杰
福州市	薛总
南宁市	杜智伟

三等奖 6名 掌机周边



桂林市	李虎刚
南宁市	杨翊
上海市	仵铸廷
福鼎市	邓维尔
天津市	杨晨
上海市	景思涛

《掌机王SP》第148辑DVD问答—中奖名单

答案：B

3名

郑州市	杨运帆
汕头市	林泽嘉
上海市	黄浩



PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注











卷首语

公历新年到来，先向大家道声新年好。《掌机王SP》正式迎来150辑，算是个不大不小的生日，本辑我们特意安排了专题《新旅程的中点》为她庆生，读者们能看到最近50辑以来伴随《掌机王SP》的业界大事和有趣爆料。“2010 TV GAME大赏”仍在火热地评选投票过程中，本辑刊登了由掌机王全体编辑评选的掌机游戏各大奖项，对去年一年的优秀游戏进行了回顾总结，也希望大家踊跃参加该活动。

胧月

CONTENTS

掌机王SP VOL.150



封面画师：雪梨
封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年1月第一版
印　　次：2011年1月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年1月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-552-9

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。



游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

过一个游戏圣诞

——亚洲游戏展2010现场报道

卷首特报 Introduction Specially Report

试玩最新游戏、与制作人面对面，这对于玩家来说无疑是一件幸福的事情，遗憾的是E3、TGS这类世界级游戏展对于我们国内玩家来说只是隔岸看花，而ChinaJoy这种充斥着美女的网游展览又有点不合家用机玩家的胃口。放眼国内，最符合要求的游戏展会无疑就是AGS——香港亚洲游戏展。

AGS2010于12月24～27日举行，在本辑卷首中《掌机王SP》将带各位读者前往香港湾仔会议展览中心，感受一下国境内真正家用机游戏展览的气氛。同时还送上新作试玩报告以及制作人舞台的盛况，此外这次《掌机王SP》更有幸获得SCEH的邀请，与辻本良三、小岛秀夫等制作人面对面，相关的专访报道亦将在此一同奉上。

文 酷洛洛&阿鲁 美编 Juxi



单一而不单调的会场展台

就和TGS一样，SCE是AGS的最大赞助商，因此在这里你看不到微软或者任天堂的相关展台，不过众多大作和新作试玩足以让你在会场里玩足一天，另外今年AGS以3D作为主打，提供了不少支持3D显示的PS3新作试玩，SCE更特意从日本运来280寸的3D屏幕墙，让现场观众爽一把。掌机方面也不枉多让，《啪嗒嘭3》、《王国之心 梦中诞生 最终混合版》、《世界传说 光明神话3》、《异说 012 最终幻想》等未发售游戏都能够在这里抢先试玩。另外SONY官方卖场的主机价格也相当吸引，尽管和国内报价差不多，但因为是港币，所以直接打了个8.7折，另外还附送各种限定赠品，真让人有种不买就亏的感觉。

■开幕当日适逢平安夜，不少Show Girl都打扮成圣诞老人。





◀▼现场提供各种家用机游戏和掌机游戏给玩家试玩。



▲iPhone满街都是，但iPhone遥控的直升机Parrot AR.Dron你又见过么？



■本届的一大亮点——280寸3D屏幕，现场观众从工作人员手上拿到3D眼镜后即可享受。





▲▶SE的相关商品琳琅满目，不过价格嘛……

随处可见的Cosplay





■刚进展场就遇到了此方和小神晶，自然不能放过拍摄的机会啦！



■《MHP3》的温泉小姐，美呀。





◀▲貌似混进两个奇怪的东西。

▶这个巡音不错吧。



■阿雅姐姐。

掌机新作试玩

啪嗒嘭3



在这次的AGS会场里，《啪嗒嘭3》的试玩机器仅有两台，不过并没有排队的现象。选择开始新游戏后，玩家可以从三位英雄中选择其中一位开始游戏，不过由于试玩有5分钟的时间限制，如果选择开始新游戏，5分钟的时间连剧情都看不完就没了，因此本人只好选择继续游戏接着别人的记录开始玩，英雄嘭选择的是枪手。

英雄嘭的战斗能力十分突出，攻击力高不说，攻击还带爆炸效果，能对较大范围的敌人造成有效的伤害。当按出进攻的完美指令时（按键时机非常准确时），英雄嘭还会发动必杀技，瞬间就轰杀掉面前拦路的所有敌人，招式非常霸道，一骑当千感十足，爽快至极。不过试玩版比较讨厌的地方是关卡后期的敌人有火属性攻击，一旦被火烧到，就算是英雄嘭也会乱蹦乱跳失去战斗力，看来正式版时有必要搞一套防火装备才行。

异说 012 最终幻想



作为热门试玩游戏，《异说 012 最终幻想》的试玩区域几乎任何时候都有玩家在进行游戏。游戏试玩版的界面非常简洁，进入游戏后直接就是闪电、蒂法、萨菲罗斯等六名角色的选择界面，等级固定为20。本人一开始选择的是《FFⅦ》里的蒂法，不过不知道是因为许久没玩了手生的缘故还是角色技能搭配不合理所致，操作起来感觉非常不习惯，除了远程攻击的冰魔法可以打中敌人，其他招式都由于动作太慢无法命中。好在有援护系统可以一定程度拖延对手的行动，十分艰难地完成了第一场战斗，但是面对第二场更困难的战斗时就力不从心了，很快便败下阵来。

以远程攻击为主的拉格那在牵制敌人方面很不错，不过缺乏魄力；闪电的出招速度较快，打起来很爽快，但策略性略显不足。由于时间关系，没有将所有角色都试玩一遍，但试玩后总体的印象是本作打起来比前作慢，比起操作技巧，更加考验玩家的策略性，但是作为一款动作格斗游戏来说，这是不是有些本末倒置了呢？希望在正式版中能体验到和试玩版不一样的感觉吧。

SCE舞台 星光熠熠

《怪物猎人 携带版 3rd》舞台

——这是属于狩猎者的幸福时刻。



每年的AGS,SCE都会请来众多著名制作人登台亮相，让游戏迷与他们面对面。虽然香港的圣诞假期是从25号开始，但24号下午3点，SCE舞台已经聚集了众多年轻观众，有些同学甚至一放学就飞奔到会场，身上还穿着那套西装款的校服。这些观众的目标都十分一致，无非是为了见《MHP3》制作人辻本良三的一面。


■辻本良三在Coser的头盔上签名。


■台下与我们记者站在一起的辻本良三，正为比赛进行讲解。

伴随狩猎者们熟悉的游戏音乐，辻本良三在走上了舞台，观众的呼声已经掩盖了会场，可见“《MHP》系列”的魅力尽管在隔海之遥的香港也丝毫不减，而辻本良三还用广东话向台下观众亲切地说：“大家好！”之后辻本良三为台下的观众讲解《MHP3》的游戏内容，更向观众大派礼物，为20位观众亲手送上自己亲笔签名的海报。期间更有Coser穿上雄火龙套装，要求辻本把名字签在头盔上。

当签名活动完结，还有扣人心弦的《MHP3》比赛，这时辻本良三走下舞台为比赛进行讲解。现场的比赛十分精彩，其中夺冠的4轻弩队伍使用睡眠+4大炸弹的精彩表演更让辻本良三与台下的观众连声叫好。

辻本良三还带来了Snake与The Boss乱入《MHP3》的宣传影像，当时这段影像更是全球首次公开。毕竟是与《MGS》合作，只有Capcom的制作人上台又怎么够呢，这时辻本良三请出了众多玩家心目中的大神，“《MGS》系列”制作人小岛秀夫，好吧，这台下两边的FANS都在一起，又是叫得个热火朝天。在翻译的帮助下，主持人为两位王牌制作人进行有关这次合作的访谈。被问到两人在合作过程中有什么愉快的事情和感想时，辻本说：“把Snake和The Boss的装备放入《MHP3》后，再一次觉得原来Snake是这么帅”。而小岛则说：“因为《MGSPW》的舞台主要在森林里面，与《MHP》的游戏背景十分相近，虽然是完全不一样的游戏，但Snake在《MHP3》里面感觉像原本就在自己游戏里面一样，效果很好”。当主持人问其辻本良三有没有玩过《MGSPW》的时候，辻本良三更称这年来玩得最多的游戏就是《MGSPW》，小岛秀夫也跟着很不好意思地说了句“谢谢”，惹得台下观众也是阵阵笑声。最后小岛秀夫与辻本良三更向观众送出全球仅有10件的MGS×MHP3主题T恤，为这段舞台时间画上句号。当然精彩并不会就此结束，而台下的观众也丝毫未动，因为当天另一个重点节目还有不到半小时就要开始了。


■两名制作人在台上有说有笑。

《潜龙谍影 和平行者》舞台
——杉田智和才是主角？



■很难想象游戏展的舞台前会事一群女生，果然时代变了。

休息片刻，我们这些记者又得架起相机顺势候命了。舞台前的大萤幕播放着《MGSPW》的宣传影像，而每当米勒·卡兹这角色说话的时候，后面总有一大片女生在尖叫，谈话后得知他们来都是为了看饰演米勒的著名声优——杉田智和，可见香港的宅女也不在少数……

小岛秀夫在欢呼声的包围下再次上台，同时宣布要给现场观众带来一份圣诞礼物，不过这时观众们都知道这份礼物的内容了，答案就是人气声优杉田智和以及菊地由美。

当杉田走上舞台时，台下的女生可以说已经彻底疯狂了，而杉田在香港有着如此人气也是酷洛洛始料未及的。三位嘉宾坐下后，主持人就开始为三位进行有关《MGSPW》以及《恶魔城 暗影之王》的现场访谈。


■吐槽男杉田舞台上全程神情严肃，很是做作，但这也是他的搞笑特点；而菊地由美当天的打扮十分可爱。

问起小岛秀夫选择声优的条件是，小岛回答说：“声优都是由我亲自挑选的，演技方面固然重要，但同时还需要声优们具备认真的工作态度和热情，另外由于录音的时候声优们是在同一个录音间内进行配音工作的，能否带动其他声优的工作热情也十分重要”。而两位声优被问到为《MGSPW》配音遇到什么难题时，菊地由美表示，因为自己配音的异爱性格，配音的时候不能加入太多的感情，但由于异爱对The Boss又有着异常的执着，在表现激动又要同时抑制自己的语气这点很困难。而杉田则表示自己扮演米勒的时候与Snake之间的互动，不过也正因为困难，做起来才觉得别具意义。访谈结束后，小岛秀夫从日本带来了不少《MGSPW》的相关周边送给台下的观众，这些观众上台一幅满足的表情，相信他们圣诞节已经不需要其他礼物了。



▲小岛的发型是特意为AGS找发型师设计的。

▼▶抽奖环节，遗憾抽不中我……







Square Enix舞台
——给中文玩家带来最好的圣诞礼物

DISSIDIA 012[duodecim] FINAL 繁体中文版

■间一郎公布推出《异说012 最终幻想》的激动一刻。

25号的重头戏无疑为山内一典带来的《GT5》相关活动以及北濑佳范、桥本真司和间一郎三位SE功臣带来的游戏相关情报和活动。《GT5》由于是家用机平台，这里就不再多说，重点就放在SE的相关活动上。首先由北濑佳范带着《第三个生日》的相关消息登台，由于游戏已经发售，因此关注度并不太高，不过绚丽的游戏画面以及最后阿雅的圣诞装还是起到了炒热现场的作用，随后间一郎满面春风地登台，他带来的则是大家关注已久的《异说 012 最终幻想》的相关消息。首先他在台上讲解了游戏角色的出处以及游戏的基本系统，随后他还拿起PSP为大家进行现场演示，由他操控的《FFXIII》女主角闪电动作行云流水，很快就将敌人华丽地轰杀掉，赢得场下一片掌声。在完成了游戏的介绍后，北濑佳范和桥本真司一同登场并来带了不少礼品，随后便和场下互动起来。首先和大家玩的是问答游戏，被选中的人只要回答上司仪提出的与游戏相关的问题，就可以登台与三位制作人合影留念并获得奖品，奈何阿鲁本人是粤语盲，否则就和大家一起抢答了，没准还能登台领奖呢！在送出了第一批礼物后，与台下互动的方式有了变化，台下的观众要与台上的制作人们进行剪刀石头布的对决，只要获胜便有机会登台领奖。送完奖品后，活动也接近尾声，此时由桥本真司公布了《异说 012 最终幻想》繁体中文版发布的“秘密消息”，随后便是一段中文版的宣传影像，其中加入了不少日版中没有出现的东西，台下顿时一片沸腾。繁体中文版的发售对于国内不懂日文的玩家来说绝对是利好的消息，随着中文版宣传影像的结束，本届AGS展会也基本落下了帷幕，就让我们期待《异说 012 最终幻想》繁体中文版的早日到来吧。





■间一郎（左一）、北濑佳范（左四）、桥本真司（左五）与得奖玩家一同合照。

24号现场活动的前后，酷洛洛先后对辻本良三、小岛秀夫以及两位声优进行了采访，期间辻本良三更公开自己的《MHP3》游戏角色，就让我们带大家与两位王牌制作人和人气声优进行面对面接触吧。

为你揭开《MHP3》的成功之道



辻本良三

Ryozo Tsujimoto

Capcom策划室制作人，《怪物猎人 携带版3rd》制作人。

——《MHP3》至今在日本销量已经超过300万，比起《MHP2G》同期要多出接近一倍，想问下此刻辻本先生此刻心情如何呢？



辻本良三（以下简称“辻本”）： 前作《MHP2G》和《MHP2G》廉价版的合计销量已经超过400万了，因此我们期望《MHP3》可以超越前作的。毕竟《MHP3》才发售没多久，有这样的成绩其实已经很不错了，当然也不会因为这样而满足的。

——“《MH》系列”在日本及世界各地都引起热潮，您认为成功要诀在哪里呢？

辻本： 首先应该是游戏定位吧，“《MH》系列”并不是一款对战游戏，而是一款协力游戏。另外该系列的开发概念其实是来自于网络游戏，在网络游戏中初学者和高级玩家往往可以一起进行游戏，这样可以更容易吸引新玩家参与其中，而被吸引过来的玩家，在与老玩家一起游戏的过程中往往无需参考说明就能很快上手。虽然这是款动作游戏，但同时也是一款协力游戏，玩家可以在游戏过程中享受与其他玩家交流的乐趣，这也是我们制作小组一直追求的目标，我想也是该系列的特点吧。

——本作的主题怪物“雷狼龙”，与前几作的主题怪物相比有些什么特别之处呢？

辻本： 设计每一作主题怪物的时候我们都会要求这只主题怪物一定要够帅，另外要以什么形态和姿势展现主题怪物的特点也是我们重要考虑的范围。而本作的雷狼龙除了要让玩家觉得帅外，我们还会强调它所带给玩家一种威压感，从而使玩家想去挑战它。至于雷狼龙的生态方面我们也花了不少心思，例如可以通过蓄电来增强威力这一特征，也是至今怪物所没有的。

——那它的原型是来自？

辻本： 设计师在设计雷狼龙的时候是以狼为概念，另外还加入些鬼怪的元素。另外雷狼龙的设计过程相当长，差不多用了半年的时间才完成的。

——很想知道各位制作人员的游戏时间？最喜爱用的武器种类又是什么呢？



■辻本良三向我们展示他自己的游戏存档。

辻本： 难得有这机会，我把自己的游戏存档给大家看看吧（笑），我昨天还在玩呢。可能这样各位看不到，其实我游戏时间已经有47小时了。至于其他成员的游戏时间我就不太清楚，一濑先生的话已经超过100小时了。

另外装备方面，我穿的是一整套的雷狼龙S装，我还把随从猫名字改成我们某个制作人员的名字呢（笑）。最喜欢用的武器相信大家都看见，就是大锤。



——那可否说一下辻本先生你对大锤的使用心得呢？

辻本： 我想重点还是要

击中头部吧，要很清楚使用蓄力二段和蓄力三段的时机，另外还要善于运用蓄力二段后的攻击衔接。

目前还是以大锤为主，往后我想会试试用弓；因为防御不太符合我的个性，所以我都会使用些不带防御功能的武器的。顺带一提，一濑先生可是狩猎笛达人（笑）。

——在不远的将来，《MHP3》系列的发展方向会怎样呢？你觉得该系列早在今后面临的挑战和机遇又是什么呢？

辻本： 其实目前也没怎么考虑，但“《MH》系列”走的动作游戏与协力游戏路线依然是不会改变的。另外如何让“《MH》系列”进一步进化、以及如何让玩家更好地享受游戏的乐趣也是我们今后会考虑的问题。

——本作加了不少厂商合作元素，请问今后还会不会有这一类的合作呢？

辻本： 合作这方面其实我一直都很积极地去做，今后也希望会有这一类的合作出现，但我们也会考虑到这些合作是否会令玩家接受，同时也希望这些合作会带给玩家惊喜。



——那辻本先生您是如何看待这次与《MGS》的合作呢？

辻本：《MGS》是款大作，而我自己也十分尊敬小岛先生，能有这次合作的机会，我觉得十分高兴。当这项合作发表的时候，看见玩家的反应也十分好，出来的结果也是十分满意的。

——当初《MH》为什么会以狩猎为游戏的主题构思？

辻本： 关于本作的主题，其实我们依然是以协力游戏为主，并不是互相杀戮，因为单纯的杀戮可能会带给玩家反感，而玩家与怪物的关系也不存在善恶之分，他们只是同在一个世界里，为了生存而拼上自己的性命去战斗而已，这就是游戏的世界观。在这个以狩猎为主的世界，我们希望玩家可以自由地、用属于自己方式去的游戏，这也是当初设计时来源于网络游戏的概念。

——想问一下辻本先生除了小岛秀夫之外，还有没有其他特别欣赏的制作人呢？

辻本： 从我进入Capcom开始，《街头霸王》的制作人船水纪孝（原Capcom第一开发部本部长）一直教了我许多的东西，对我而言他就像师傅一样的人，所以我很尊敬他。

——辻本先生除了游戏之外还有什么爱好呢？

辻本： 出去逛街、购物、去动物园、旅游之类的户外活动。尽量去接触一些游戏以外的东西，也可以将其中找到的乐趣到带进游戏里面。

——可以问下《MHP3》的加强版会不会推出以及何时推出呢？

辻本： 这个无可奉告（笑）。

——那在最后请辻本先生跟玩家们说几句话吧。

辻本： 在《MHP2G》宣传活动的时候我也曾经来过香港，发现这里的玩家也十分热衷“《MH》系列”，希望以后能有多点机会来这里，另外在日本经常有狩猎比赛，如果有机会的话，也希望可以在亚洲地区甚至全世界规模内举办这类的比赛。



《MGSPW》藏镜人的故事



小岛秀夫

Hideo Kojima

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长，『潜龙谍影』系列监督



杉田智和

Tomokazu Sugita

日本人气男声优

代表角色

《凉宫春日的忧郁》阿虚
《银魂》坂田银时
《荒川爆笑图》星
《Kanon》相泽佑一
《苍翼默示录》拉格纳
《潜龙谍影 和平行者》卡兹·米勒

菊地由美

Yumi Kikuchi



出生于美国的日裔混血模特，同为“《潜龙谍影》系列”御用声优

代表角色

《魔力女管家》佐仓深雪
《这美丽而丑陋的世界》红林浴香
《潜龙谍影4》愤怒渡鸦
《潜龙谍影 和平行者》异爱
《潜龙谍影 和平行者》VOCALOID 音源

——在小岛先生你的博客上经常看见谈论电影的话题，也知道你十分喜欢电影，请问你是如何把电影的灵感引入到游戏上呢？



小岛秀夫（以下简称“小岛”）：恩，我很喜欢看电影，电影对于我来说就好像老师一样，在电影中我可以吸收许多的东西。因此我在做游戏的时候虽然并没有刻意在引入电影元素，但是做出来的效果却充满电影风格。在构思游戏的时候不时会看一部电影，例如当你看见间谍潜入敌方阵地时这种紧张的场面，心想如果这不是电影，而是可以让自己去自由调查的话，那肯定会非常刺激。

——许多FANS都知道杉田先生是一位游戏迷，可不可以跟大家分享一下自己在游戏里趣事呢？

杉田智和（以下简称“杉田”）：游戏中的趣味其



实是很难去表达的，我觉得游戏随着时代的演变正不断地进化着，玩家在游戏中得到的可能已经不再是只有娱乐，还有其他的方方面面。但无论如何，从中得到快乐，这就是游戏的世界。因此我对不断制作有趣游戏的小岛监督心存感谢。

——请问菊地小姐在参与《MGSPW》的配音工作中有些什么趣事呢？

菊地由美（以下简称“菊地”）：在为异爱配音的过程中，我还需要为她制作的AI兵器进行VOCALOID配音（如初音的字音灌录），因此录音的时候非常辛苦。另外AI兵器的机器人声并不是我所说出来的对白，全部都是由我灌录的字音组合而成的，实在是让人不可思议。

——杉田先生至今演绎的角色都有着相当的人气。例如星星、坂田银时、阿虚等等，那请问对杉田先生你自己而言，最喜欢的是哪一位角色呢？

杉田：其实每一个配音的角色都有给我留下很深刻的印象，与其说我自己最喜欢哪一个，我觉得不如看哪一个角色带给观众的快乐最多吧。例如在《MGSPW》中，有和TV动画《荒川爆笑团》的合作，而其中就有以我配音的星星作为主题的T恤，让佣兵们穿上星星的T恤，然后让米勒向他们发号



■《MGSPW》中的“星星”T恤。

施令，我想这也是十分有趣的事情。

——菊地小姐在《MGS》中最喜欢的角色是谁呢？

菊地：其实每一位角色都有自己喜欢的地方，如果在《MGS》里面，我想最喜欢的应该是The Boss吧。

——想问一下《MGS》与《MHP》的合作有没有什么契机呢？

小岛：其实就是和辻本先生一起吃饭、一起唱卡拉OK，之后就想出来了（笑）。

——其实这次合作可以说是十分成功的，那今后制作的游戏中会不会还有这类大合作呢？

小岛：在十几年前，这些厂商的合作可能会比较少，因为不同厂商之间说白就是竞争对手。但随着如今这类合作逐渐增多，玩家看见一些合作都会觉

得是理所当然了，也不会感到惊讶，从而沦为单纯的市场推广，所以今后不一定会有这类的计划。但例如这次合作，对于业界来说，这种两款游戏进行合作其实是很难想象的事情，但正因为如此，才会让大家感到惊喜，如果今后还有这类如此大反响的合作，或者也会考虑一下的。



■这类合作今后不一定会看得见。



——请问两位在参与《恶魔城 暗影之王》的配音时有什么趣事呢？

菊地：在《暗影之王》中我是配一个小女孩，因为之前也没怎么配过这类角色，于是我特意去和自己的小侄女玩耍，让她说"一起玩呀"这类的话，听完之后我就觉得可以按照这样来演绎了（笑）。

杉田：然而我以同样的理由去找我妈作为撒旦的参考对象时，我妈愤怒之下拒绝了。

——请问小岛先生为什么会开始制作3D游戏呢？

小岛：毕竟现在的发展方向也是往3D靠拢，加上现在的硬件也做得到，所以也是有必要做的。

——如果有机会的话，两位声优会不会继续为小岛先生的游戏进行配音呢？

杉田：嘘……（笑），如果小岛监督要求的话当然愿意。

——小岛先生的游戏在中文地区也深受玩家们的欢迎，请问有没有计划推出中文版游戏呢？

小岛：如果有机会的话，应该也会的（笑）。





尾声

经历过一天忙碌的展场活动后还是颇有感触的，虽然周围的人说的都是自己听不懂的粤语，但会场上的观众对游戏的热情却是一样的。展场的Coser都挺给力的，各种展台活动也不少，也许是受到圣诞节影响，试玩台上寥寥可数的玩家始终让人觉得很怪异，在这里也看不到为了试玩一款游戏排队排出五里地的壮观场景。但总的来说，这趟AGS也算是收获丰富。当各位收到本辑《掌机王SP》时，相信2010年已经过去，就让我们共同期待AGS2011吧。

生化危机 启示录

BIOHAZARD REVELATIONS

Capcom	A・AVG	发售日未定	日版
人数未定	售价未定	对应周边未定	

文 苍穹　美编 澄香

卷首特报 Introduction Specially Report

在3DS平台上，全新的生化危机即将爆发！

3DS上的两款《生化》作品：《启示录》、《佣兵 3D》于近日公布了大量的资料，官方宣称目前的开发进度分别是20%和70%。Capcom不遗余力地为3DS献上自己的招牌作品，而两作从公布伊始也引发了热烈的讨论。随着2011年的到来，3DS的发售也计日可待，希望两作能够顺利完成开发，早日与玩家们见面吧！

Prologue

风雨交加、电闪雷鸣的黑夜中
一艘大型的客轮在翻涌的巨浪间航行
BSAA队员们奉命前往这艘船上进行搜查
然而原本豪华的客轮如今却宛如幽灵船一般
剩下的惟有一片死寂……
一边接近客轮、一边确认着装备的吉尔小声说道
"他们一定在这艘船上的某处……"
然而，这起失踪事件不过是噩梦的开始
其背后隐藏的阴谋犹如一个巨大的漩涡
正缓缓地把众人卷入无尽的深渊……

BIOHAZARD® REVELATIONS

バイオハザード リベレーションズ

初代拍档重新聚首

克里斯

Chris Redfield

原是浣熊市警署特殊部队S.T.A.R.S的一员，现作为BSAA的创始人之一继续活跃着。他拥有丰富的实战经验，能熟练运用各种武器，也很擅长近身格斗。

吉尔

Jill Valentine

与克里斯一样，曾隶属于浣熊市警署特殊部队S.T.A.R.S。在浣熊市因生化危机爆发而毁灭后，她与克里斯重逢，并作为BSAA的首批成员继续与生化恐怖进行战斗。

■两位老搭档再次并肩作战，此次行动应该还有其他BSAA的成员。

■在暴雨中，吉尔眼中凝视着的是什么？

■客轮内部血迹斑斑，有限的空间也更能带给玩家恐怖感。

■注意这里的光影效果，吉尔身上的战斗服也很有质感。

系列恐怖感回归

▼本作中角色可以持枪移动，再不是受玩家诟病的“站桩射击”了。





▲在之前发布过的影像中出现过多种视角，但具体细节仍未公开。

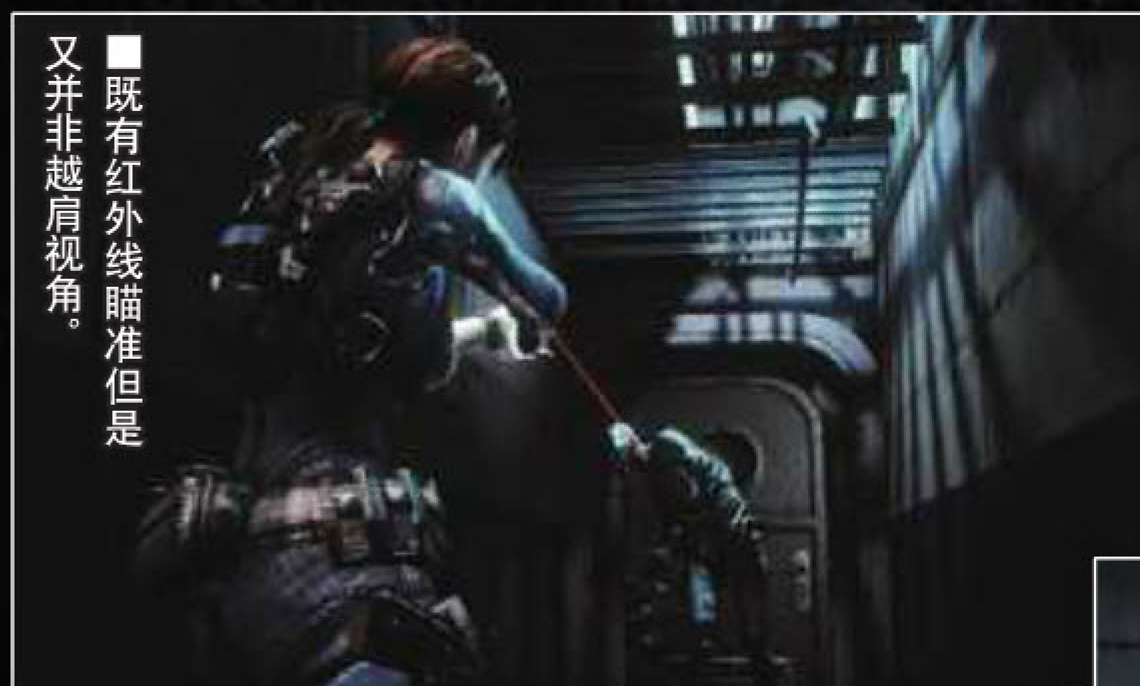
本作的时间轴介于4代和5代之间，在《生化5》追加DLC《失落的噩梦》之前，讲述了BSAA成立之初的故事。制作人川田将央表示，本作将强调系列最初时的乐趣：解谜和恐怖感。狭窄的空间、无尽的黑暗、未知的恐怖再加上3DS的立体效果，相信会带给玩家不一样的体验。

全新敌人带来前所未有的压迫感



▲狭长的过道中，敌人缓缓向吉尔靠近！

本作出现的敌人看上去酷似《生化4》中带给无数玩家恐怖回忆的“再生者”，不过制作人表示其即非丧尸、亦非寄生虫，是一种全新的敌人。究竟玩家在《启示录》中将面对怎样的挑战，现在都还不得而知。



■既有红外线瞄准但是又并非越肩视角。





■在宽敞的房间同时面对多个敌人，玩家的压力倍增！

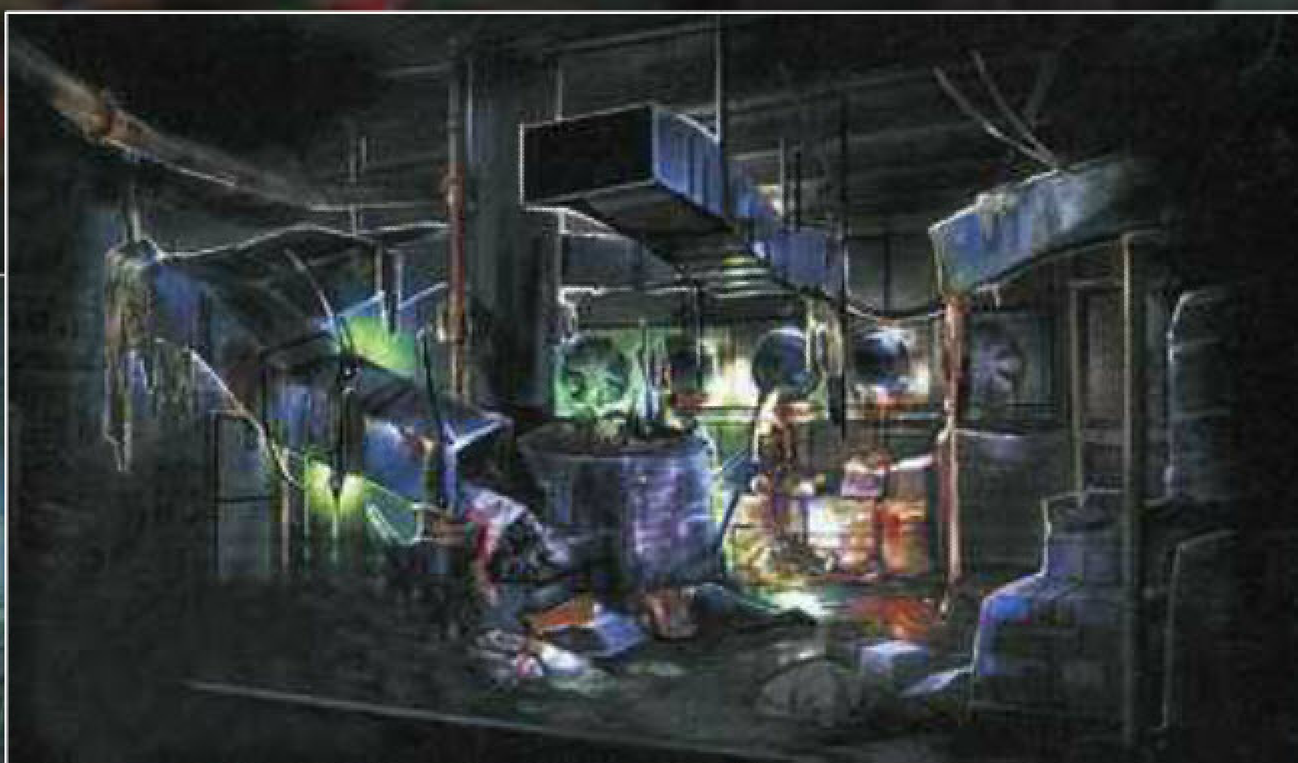


▲如果是面对“再生者”，区区手枪是绝对不够的。

场景概念图公开

本作公布的大量概念图让玩家颇感欣喜，看来本作不单单局限于豪华客轮，还有渔村、雪山等丰富的场景等待着玩家去探索。制作人表示本作的舞台位于欧洲，这也让人对游戏的剧情增添了几分期待。

■狭长的过道中明暗交替，从上方管道滴落的鲜血在地面上汇聚，而左侧一扇扇的门后究竟隐藏着怎样的危机？



▲空调换气室内一片狼藉，到处是倾斜的管道和惨不忍睹的尸体，到底是什么导致了这样的惨剧？



■厨房的案板上横陈着一具尸体，周围斑驳的血迹以及散落的食材所散发出来的腥臭让人不寒而栗。





◀坠落于雪山中的飞机，熊熊燃烧的残骸腾起了阵阵浓烟，匆忙赶来的两个身影是克里斯和吉尔吗？

▲村庄、渔船、海鸟……这个寂静祥和的小渔村带给玩家的感觉与其他几幅原画截然不同。

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D

NINTENDO 3DS

生化危机 佣兵 3D			
BIOHAZARD REVELATIONS			
Capcom	A・AVG	发售日未定	日版
1~2人	售价未定	对应周边未定	

佣兵模式的衍变

从《生化危机3》开始引入的佣兵模式，在玩家间一直具有极高的人气和研究价值，耐玩度和挑战性更是毋庸置疑。时间、连击和分数是该模式的关键词，而随着“《生化》系列”在4代的脱胎换骨，佣兵模式一跃成为延长游戏生命的主要模式。下面就让我们先回顾一下本模式的发展历程。



▲《佣兵 3D》表面上看是4、5两代的结合体，不过一旦计分模式变化，战术的风格也将彻底改变。



▲3代的佣兵们体内被按放了炸弹，玩家必须在限定时间内突破重重障碍、到达终点。



▲4代转型成为TPS后，佣兵模式更是爽快无比，连击和奖励沙漏则是高分的关键点。



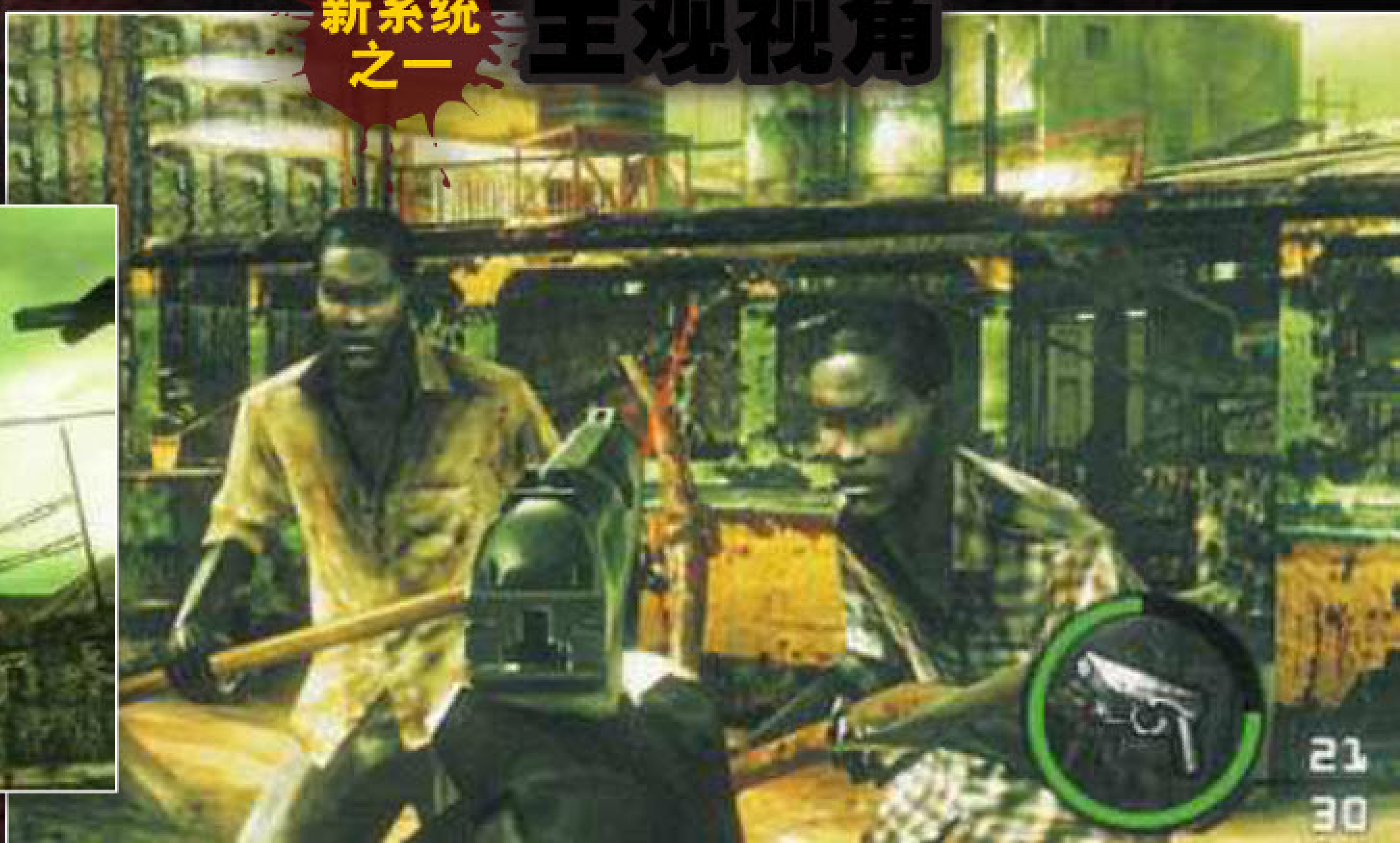
▲5代的即时菜单保证了游戏时的流畅度，双人合作挑战更是趣味无穷，而过于强调体术则见仁见智。

从本作迄今为止公布的截图中玩家们可以看到，本作的场景包括4代的城堡、村庄，5代的集会所、矿洞、导弹基地等场景，受到寄生虫感染的异教徒和村民都将作为杂兵登场。而玩家们最为关心的系统方面，本作在保留了越肩视角的同时也加入了第一人称视角，在移动的同时也能够进行射击。另外游戏还引入了大量RPG要素，玩家可以给人物自由设定技能、更换武器。针对3DS的下屏幕，本作也加入了触控操作，而通过Wi-Fi机能还可以进行双人合作。



▲熟悉的时间轴，不一样的佣兵。

新系统之一 主观视角



▲通过3DS的立体效果，主观视角下进行瞄准，临场感将会倍增！

新系统之二 角色定制


▲对于电锯男等强大的BOSS，给角色合理配置武器和技能是取胜的关键。

在有限的时间内 击退汹涌如潮的敌人


▲《生化5》的双人合作模式仍将延续到新作中。



▼图中汉克的身体位于画面右下角，这与5代中谢娃是一样的。

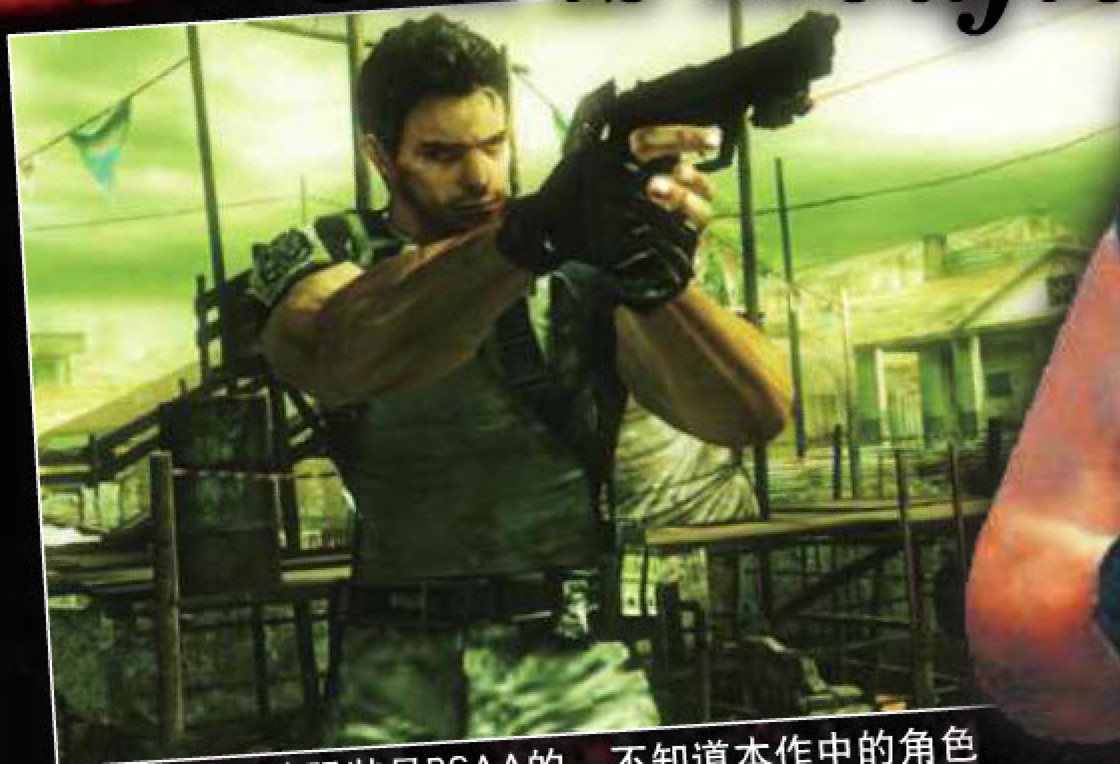


▲注意按键提示，挣脱是连打A键，玩家不用担心损毁摇杆了。


◀面对疯狂出击的异教徒，克莱尔受到了重创。

克里斯
Chris Redfield

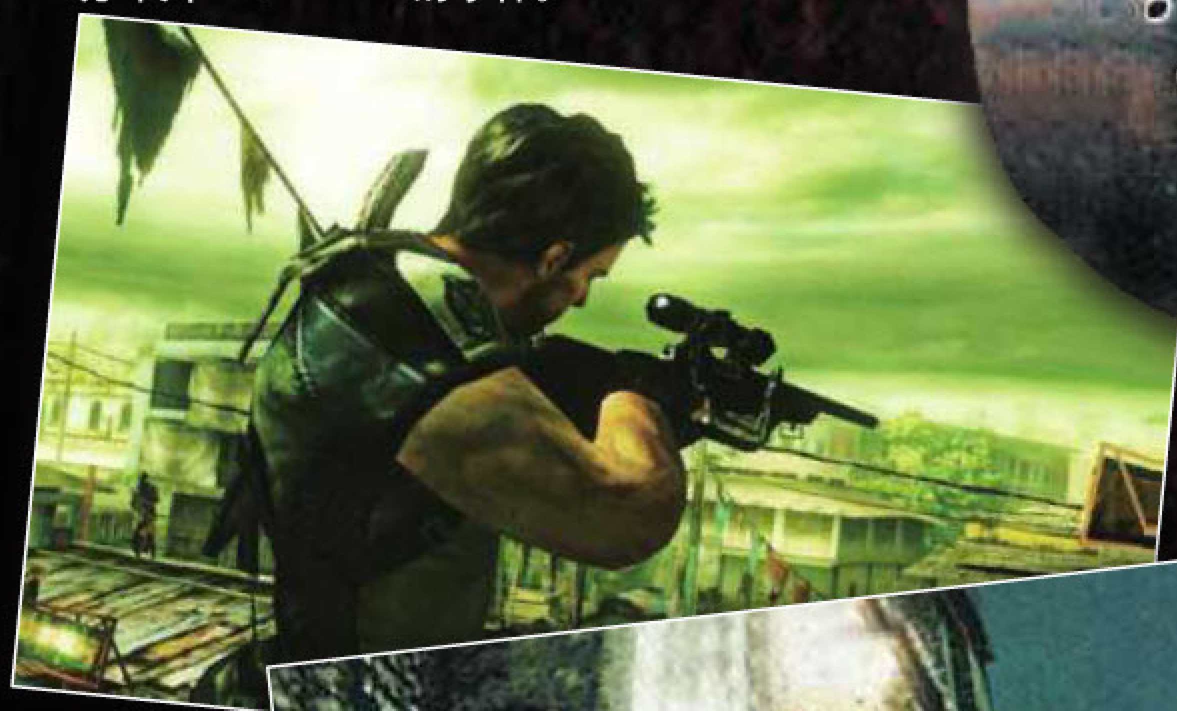
对抗生化恐怖、身经百战的战士



▲克里斯的服装是BSAA的，不知道本作中的角色是否像5代一样拥有多套服装。



▲对于倒地的敌人追加体术，但画面中并没有出现5代中“+5 sec”的字样。



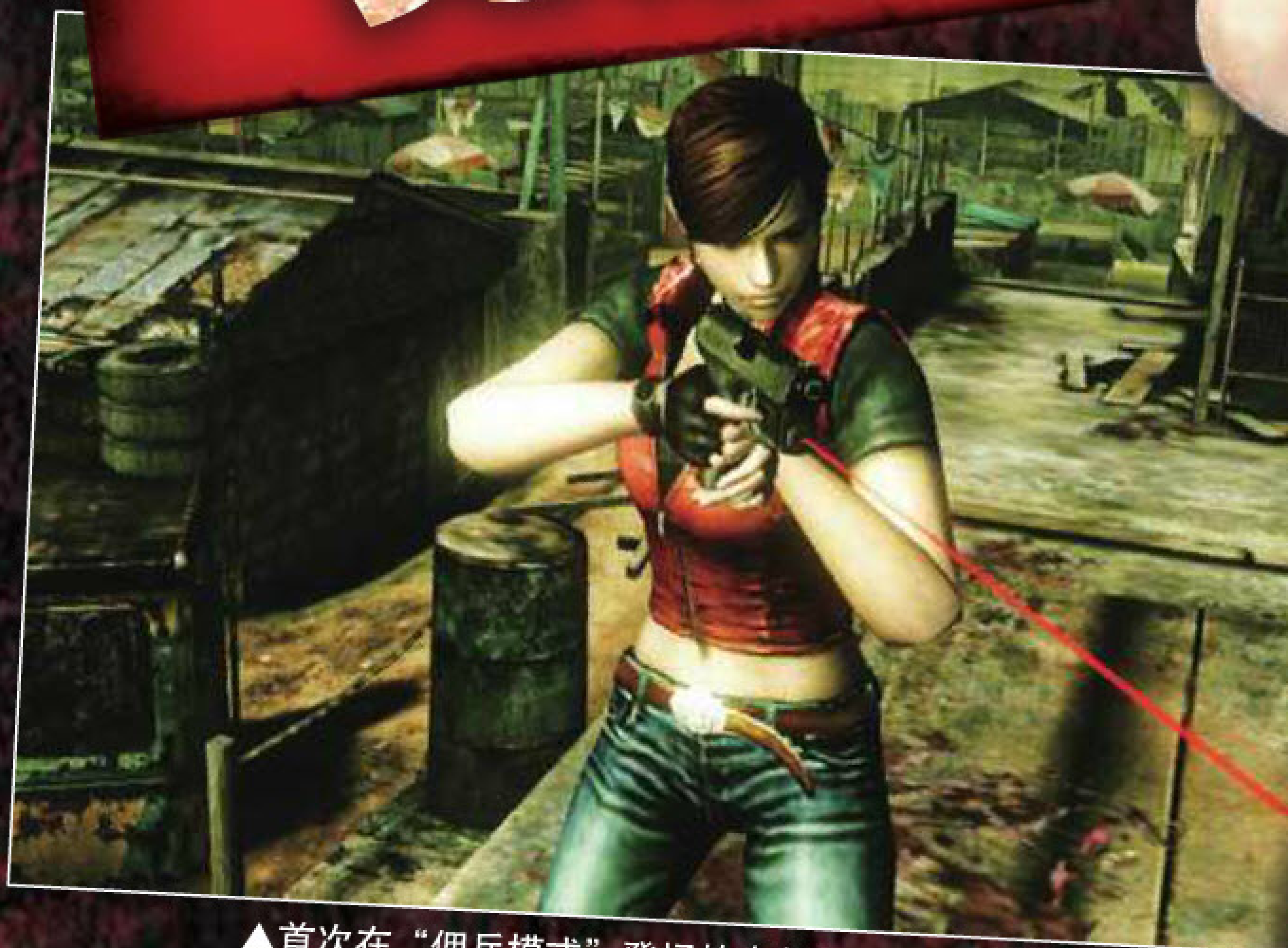


▶面对突如其来的状况，玩家要做到迅速更换武器、冷静迎敌。

克莱尔

Claire Redfield

人气女角色初次参战『佣兵模式』



▲首次在“佣兵模式”登场的克莱尔不知会有怎样的表现？





▶打爆油桶等爆炸物依旧是突破重围、迅速杀敌的有效手段。

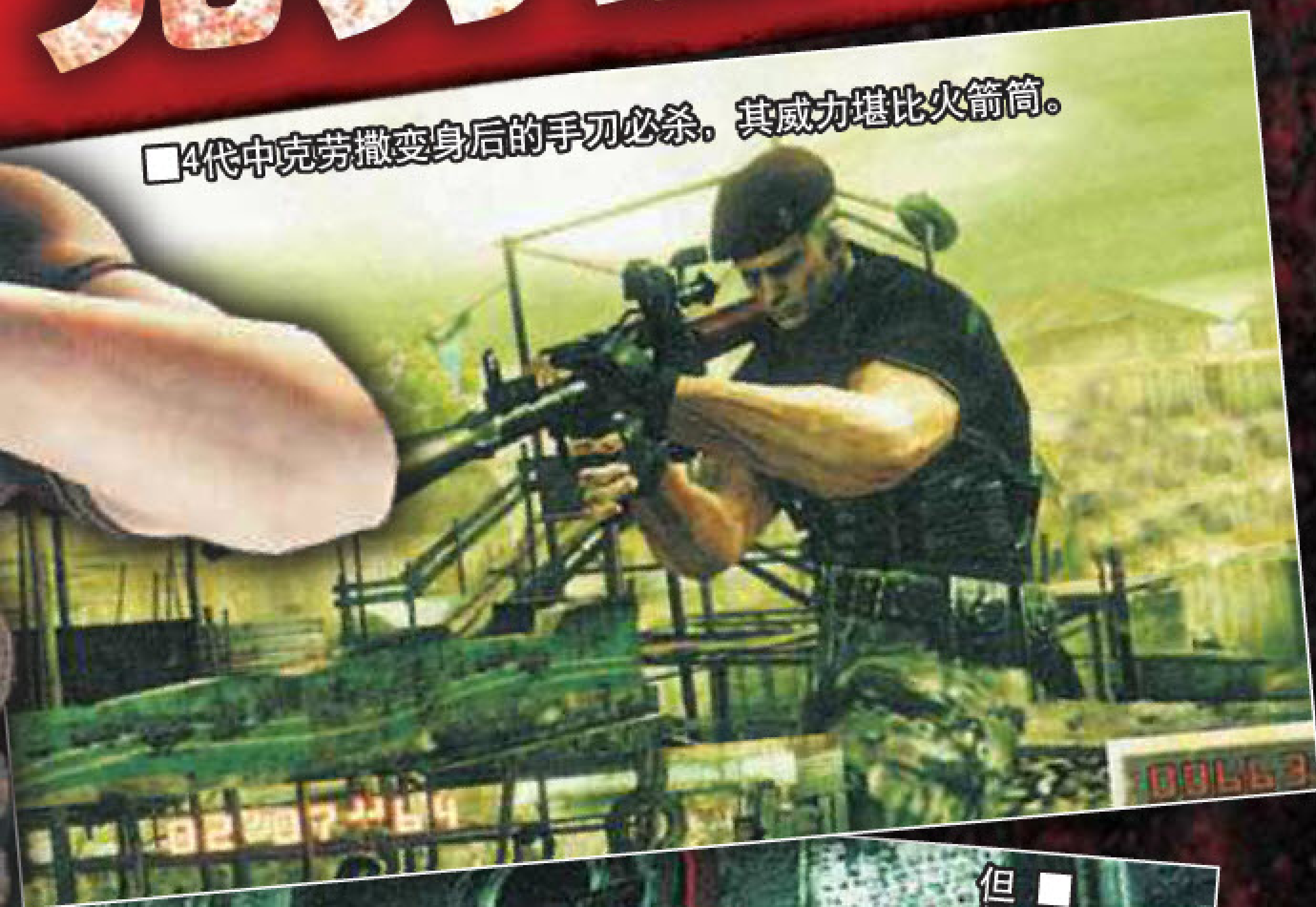
▼手持大威力的榴弹发射器，克莱尔的实力不容小觑。



Jack Krauser

克劳撒

通过寄生虫强化自身的恐怖男人



■4代中克劳撒变身后的手刀必杀，其威力堪比火箭筒。



■弓箭是克劳撒个性的装备，威力惊人但是无法连射。





▲架好匕首面对发狂的村民，真可谓『艺高人胆大』。

汉克

Hunk

拥有『死神』称号的神秘佣兵


▲看这副架势，看来汉克的扭脖神技仍在！



▲空血状态下踢飞敌人，汉克又在鬼门关前走了一遭。




▲这张越肩瞄准图中汉克又位于了左下角，难道是可以自由设置的？

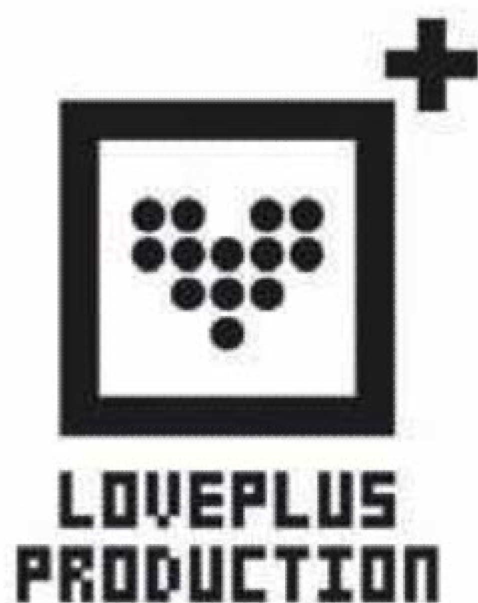
掌机情报站

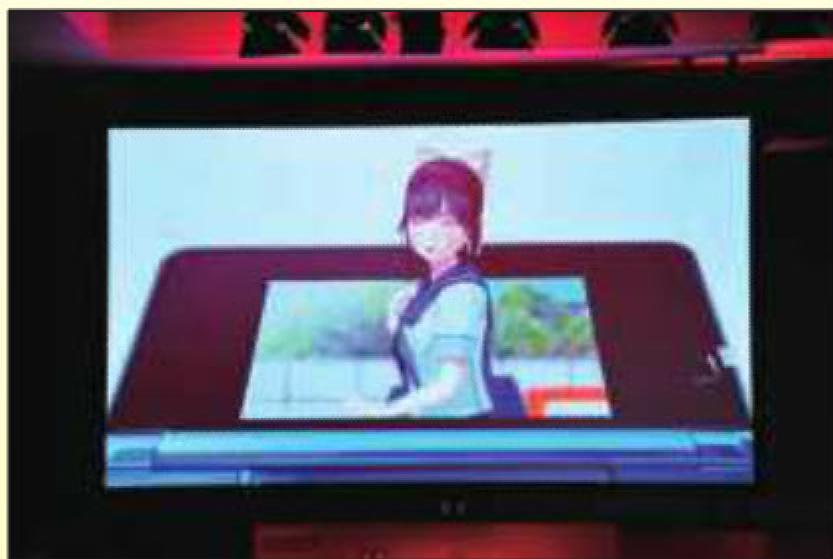
PORTABLE GAME NEWS STATION

文 雷伊

SOFTWARE 软件 引入独创"男友锁"系统，《深爱》3DS版新情报释出

在2010年12月23日召开的《深爱》圣诞节特别活动"Merry Plusmas 2010"上，Konami宣布将设立"深爱小组"（Love Plus Production），这是Konami的一个独立项目组，定位和"小岛组"、"胜利十一人小组"接近。根据"《深爱》系列"的总制作人、"深爱小组"项目总指挥内田明理先生表示，"深爱小组"今后将主要负责以学园、恋爱、交流为主题的作品，具体包括"《深爱》系列"、"《心跳回忆 女生版》系列"和《尖帽子和魔法店》等过去由内田制作的作品群。而大家最关心的《深爱》3DS版，也是由该项目组来负责制作。





活动中还特别透露了3DS版《深爱》的新情报。据悉，本作将应用到3DS内置的摄像头功能，游戏中的女性角色们将会通过摄像头记住男友（即玩家）的容貌，当不是玩家本人玩游戏时，游戏中的MM们就会做出"你到底是谁？"的反应。这个系统被称为"男友锁"（カレシロック），能够进一步拉近玩家与女友们的距离。3DS版的制作人石原明广表示这将是一款完全新作，语音的录音时间将是系列最长的，并且借助3DS的高性能，本作中的女友们也将会是最可爱的。另外，本作将存在与街机版的联动要素，而制作人虽然没有宣布本作的发售日期，但确认游戏将不会是3DS的首批游戏阵容中的一员。

SOFTWARE 软件 大型剧情派RPG"《轨迹》系列"最新作2011年发售决定

老牌日式RPG游戏公司日本Falcom于2010年12月21日发表官方申明表示，为了纪念公司创立30周年，继大热卖RPG"《英雄传说 空之轨迹》系列"、《英雄传说 零之轨迹》之后，"《轨迹》系列"的大型新作将再度作为专用软件登陆PSP平台，并于2011年发售。

"《英雄传说 空之轨迹》系列"原本发家于PC平台，以壮大的世界观、充满魅力的角色以及深奥的剧情获得了大量玩家的支持，而转战PSP平台后同样大受欢迎，成为了PSP上罕见的长卖RPG作品，之后系列的原创续作《英雄传说 零之轨迹》更是跳过了PC平台直接独占登陆PSP并同样获得了相当不错的成绩。如今，"《轨迹》系列"的累计销量已经突破了100万套，而最新作《零之轨迹》也从众多优秀作品中脱颖而出，在前不久举行的PlayStation Award 2010中获得了"玩家选择奖"。

2011年3月，日本Falcom将迎来创立30周年，作为纪念，与《英雄传说 空之轨迹》、《英雄传说 零之轨迹》同属一个系列的超大型RPG新作将于2011年在PSP平台发售。据Falcom方面称，本作将超越"《轨迹》系列"以往的任何作品，拥有压倒性的世界观和系列最丰富的游戏内容，让它无愧于创立30周年纪念作品之名。

EVENT 事件 NBGI：海外向作品销售失利，重心将重回日本

NBGI社长石川祝男先生近日在接受彭博社的采访时表示，公司本财政年度（2010年4月至2011年3月）原寄望于开拓全球化市场，因此一下子投入了数款海外向大作，但目前这几款作品却均遭遇苦战，对公司本财年的经济状况造成了极大的负面影响。

同社于2009年2月发表的中期计划中，曾积极地预期2015年度以后能实现营业利润1000亿日元，其中海外销售比率占五成，而且这也得到了股市的好评。但实际上，本财政年度的预期营业利润仅为110亿日元，海外销售比率也仅占23%。石川表示，本财年投放的面向海外市场开发的游戏均以80万～100万套销量为开发目标，从而投入了大量开发费用，但这些游戏的实际销量却仅有30万～40万套，一下展开这么多作品令公司透支。石川对此进行深切反省，因为这些作品的苦战严重拖累了公司的业绩。

石川社长分析，那些海外的开发人员们强烈主张的“美国人一定能接受”的游戏结果在欧美却根本卖不好，因此石川社长强调“真正能热卖的游戏，不管对日本人、美国人还是欧洲人来说，如果根干部分没意思的话是不行的”。

因此在经过商讨之后，NBGI将中止海外的开发工作，而且现在基本上已经停得差不多了。今后海外开发人员们的提案将由日本本社方面进行分析，只有觉得可以的提案才会进行实际开发。这样做的结果是下一财年投入的作品数量将会激减，但公司希望每一款作品都能达成销售目标。



12月20日 Capcom官方宣布，在《怪物猎人 携带版3rd》发售17天后，其在日本国内的累计出货量已经达到了300万套以上，这也是自Capcom创立以来最快达到300万套销量的游戏，而整个“《怪物猎人》系列”的累计销量也已经超过了1600万套。在本辑《掌机王SP》发稿时，本作在日本的实际累计销量已经超过了350万套，不遑多让地成为了PSP平台上最热卖的游戏。

12月22日 5pb.宣布，2010年8月在PSP平台发售并获得好评的恐怖文字AVG游戏《尸体派对 血色笼罩 恐惧再临》将发售新作。新作名为《尸体派对 影之书》（コープスパーティー Book of Shadows），预计将于明年夏季推出，平台仍是PSP。另外，在2010年12月29日至31日三日间举行的“Comic Market 79”会场，已首次展出了本作的柱型广告，并且会场上还派发了本作的血红色纸巾。





12月22日 刚于2010年12月在日本街机厅推出的2D格斗大作《苍翼默示录 连续变换Ⅱ》（ブレイブルー コンティニュアムシフト Ⅱ）将于2011年春季移植PSP，售价5229日元。PSP版将在街机版的基础上追加新的剧本和新的深渊模式（ABYSS MODE）。本作支持4人游戏，在两人对战时，其他等候的玩家可以进行观战。

软件 《二之国 漆黑的魔导士》积压严重，惨遭降价抛售



自公布之日起，《二之国 漆黑的魔导士》就因为豪华的制作阵容而备受玩家期待。这款原创大作由Level-5携手动画工房吉卜力联手打造，并邀请豪华明星阵容来担任配音，原定2010年春季发售，由于制作周期原因最终延期到同年12月9日发售，成为NDS年末商战中的一款重要战略作品。

在发售前本作曾被广为看好，而制作方Level-5本身对其也是信心十足，在发售前的制作完成发表会上，Level-5自信满满地宣布本作首批出货达60万套，成为近年来原创作品中罕见的首发就超过50万的作品。但是，加盟NDS平台以来一直都春风得意的Level-5这次却意外地惨遭滑铁卢。游戏在实际发售之后，销售成绩远未达到厂商的预期。根据日本著名机构Enter Brain的调查，《二之国 漆黑的魔导士》的首周销量为17.7万套，虽然这个成绩已经是NDS历代原创作品中最高的首周销量，但相比60万套的首批出货来说，不到三成的消化率着实令人担忧。

目前，日本的很多小卖店仍然积压着大量游戏的存货，担心前景的小卖店为了尽量降低损失，纷纷采取降价手段来进行抛售。而在日本亚马逊，《二之国 漆黑的魔导士》的售价也降到了4000日元以下，并还有再减1000日元的额外优惠，也就是说本作的实际价格在游戏发售半个月后已经降到了3000日元以下，相比6800日元的原价来说折扣比对折还大。

《二之国 漆黑的魔导士》的销售失利有很多原因，在NDS事业上几乎从未失手的Level-5过于乐观地预估了本作的市场前景导致首批出货过多，而发售时间与国民狩猎大作《怪物猎人 携带版 3rd》相隔太近导致风头完全被抢、原价6800定价过高等都是导致其失败的因素。幸好适逢圣诞和年末，在降价抛售之后，游戏的销量呈反弹之势，但在短期内想要消化掉首批60万中剩余的部分仍然非常困难，而且小卖店经过这次事件之后，也已大大挫败了对Level-5的信任感。

12月23日 在iOS（iPhone、iPad等）、Android等手机操作系统发售之后，在全球范围内大红大紫的手机游戏《愤怒的小鸟》（Angry Birds）确认将在不久之后以PSP Minis的形式登陆PSP平台。《愤怒的小鸟》是由芬兰游戏开发商Rovio Mobile开发的一款休闲游戏，玩家要用弹弓发射小鸟来攻打小猪所在的建筑让它们掉到地上，玩法简单但极富乐趣，游戏的风格也很俏皮可爱，适合每个年龄层的玩家。





12月23日 Konami宣布，全球累计销量超过6360万套（截止至2010年6月底）的知名足球游戏“《胜利十一人》系列”将登陆3DS平台。3DS版的《胜利十一人》将以3D立体影像呈现，带给玩家前所未有的真实感。而通过3D表现，球场的纵深以及长传的轨道也能很容易的辨别，令爽快感得到提升。而借助3DS强劲的机能，本作中球员们的表情也将更为真实。本作全名为《胜利十一人3D足球》（Winning Eleven 3D Soccer），将于2011年春季发售，目前售价未定。

HARDWARE 硬件 平井一夫谈下一代PSP的触摸屏

虽然PSP2还没有正式对外公布，但是SCE的老大平井一夫已经透露了PSP2所采用的触摸屏的一些情报。在接受《纽约时报》采访时，平井一夫谈及了触摸屏，并表示它将是下一代PSP和任天堂、苹果的产品进行竞争的关键。

"你可以在某些游戏中利用触摸屏达到完美的操作体验，"平井一夫解释道，"但是如果能同时运用到物理按键和触摸屏，显然能够更能让玩家投入到游戏中去。我认为物理按键和触摸屏的结合对游戏来说是更好的方式。"

而在提到3DS和iPhone时，平井一夫表示它们对Sony来说更像是机遇而非威胁。"我们发现那些以前对游戏毫无兴趣的玩家们开始加入到游戏人群中来，这意味着游戏产业正在越做越大。"平井补充道"在Android和iPhone平台玩到的游戏，和SCE提供给玩家们的那种身临其境的游戏体验是不同的，而这个不同点，正是今后PS平台的游戏所要瞄准的目标。"

在谈及PSP2时，平井表示"我们所追求的并不是玩家从中感觉到它究竟和PSP有什么不同，我们只想传递这样一条让玩家们都能明白的信息，那就是它将会是一个保持着PlayStation家族优势的产品。"



■图为最近网络上流传的PSP2造型图，设有双摇杆。

12月24日 D3 Publisher宣布，曾于2003年在PS2平台发售并获得了大好评的黑马作品《地球防卫军2》将于2011年春季移植PSP。PSP版将对应多人协力游戏，玩家们可以相互合作去抵御巨大的外星敌人来包围地球。这些敌人包括巨型蚂蚁、巨型蜘蛛等，非常具有魄力。不过目前本作对应的最大同时游戏人数目前还没有确定。



12月24日 SCE负责人平井一夫在接受日本路透社采访时表示，他们的免费服务PSN到目前为止仍未实现盈利。但是，他很期待PSN能够在下个财年开始赚钱。报道指出，PSN的销售成绩在快要结束的本财年几乎翻了一倍，达到了360亿日元。而在未来的三年中，平井一夫预计PSN的销售额会增长近10倍达到3000亿日元。

12月27日 去年在PSP平台发售并获得好评的复古RPG作品《古典迷宫　扶翼的魔装阵》宣布续作制作计划。续作名为《古典迷宫X2》（クラシックダンジョンX2），将继续采用和前作一样的类似SFC游戏的2D点阵来呈现画面，并且前作中获得好评的高自由度角色创建、以及丰富的可深入研究内容在新作中将会进一步强化。另外，游戏还将加入各种全新要素。游戏在内容大幅扩充的同时，售价却相比前作更为廉价，其中UMD版为4179日元，PSN下载版则更为廉价，仅需3000日元。本作将于2011年3月24日在PSP平台推出。



12月27日 Ascii Media Works宣布，其面向PSP平台开发的AVG游戏《某科学的超电磁炮》（とある科学の超电磁炮）的发售日将从2011年4月28日小幅延期到5月26日。具体的延期理由并未说明。游戏将分为普通版和初回限定版两个版本发售，其中限定版将附带白井黑子的手办。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

《二之国》：一笔昂贵的学费

几年前Level-5公布《二之国》时，笔者深为其“实体魔法书”的点子折服。以成本不算太高的印刷品，带来更融入游戏情境的崭新游戏体验，还能顺带压制盗版，提高游戏本身的收藏性。笔者不禁纳闷，如此创意，为何其他厂商就没想到？

这几年，Level-5靠一些鲜活而正统的创意风生水起，把猜谜乐趣融入AVG的《雷顿教授》、适合热血少年的足球RPG《雷电十一人》，这些类型传统却充满新鲜感，题材大众化且充满动画感的游戏正契合主流群众们的口味，于是每一部作品都轻而易举地突破百万，在小厂商们吃糠咽菜的今天，终日享受山珍海味的暴发户Level-5实在令人嫉妒。《二之国》是一个忠实执行Level-5战略方针的典型作品，经典手绘动画风格，吉卜力工作室与久石让的强力联合，创新的游戏玩法……被日野晃博称为Level-5有史以来最重要作品的《二之国》以百万以上为目标销量确实不算过分。零售商也相信“Level-5×吉卜力×久石让”的班底至少也能值个百八十万的票房，所以《二之国》轻轻松松地出货60万套。当日野晃博在制作完成发布会上说出这个数字时，那淡定的表情仿佛是对60万颇为不屑，简直已经看到了首批出货被饥渴的玩家们抢购一空的盛况。

《二之国》的首周销量17万，以目前NDS软件市场的行情，这是一个相当不错的成绩。可是与Level-5的投资与期望相比，却相差太远。几年来接连不断的成功中，日野晃博几乎忘记了失败的滋味，而《二之国》很可能是他职业生涯中最大的一场败仗，日本商家恐慌性地降价抛售让他触目惊心。记得日野晃博曾在年中的一个发布会中说，《二之国》将会是Level-5最重要的RPG品牌，目标是涵盖所有年龄层。在Level-5的规划中，可能有让《二之国》比肩《勇者斗恶龙》的野心。可惜它生错了年代，也用错了创新方向。

任何一部成功的游戏主机，在其晚年都不适合用来打造原创品牌，而只能靠续作维持寿命。主机的上升期才是为原创品牌打开局面的黄金期，这是业界的历史规律。《二之国》将游戏与实体书结合的创意实践起来也没有想象的那么妙趣横生，反而给玩家造成诸多不便。在电车上一手拿NDS、一手拿触控笔本来就殊为不易，哪儿还有第三只手再捧个魔法书？就算Level-5广大的中小学生粉丝能把魔法书摆到课桌上，游戏本身与魔法书的结合也不是那么相得益彰，所谓魔法书更像是说明书的加大版或者攻略本，是以牺牲便利性为代价，将本应是游戏系统一部分的魔法指南等内容拆分为实体书。Level-5的创新勇气值得肯定，只可惜实际效果并不是那么有颠覆性。

虽然留下了不少遗憾，《二之国》仍不失为NDS晚年难得的原创佳作，从精致的画面与磅礴大气的音乐都能看出Level-5的良苦用心。销量的失利就当是Level-5交的一次昂贵的学费。前段时间Level-5一口气公布多款3DS原创新作，目前Level-5以及与之关联的整个九州游戏开发行业都在满负荷运转，想必已筹措了不少风险投资。Level-5在成长，风险也在增长。《二之国》这盆冷水也算是来得正是时候，希望能让有些飘飘然的Level-5重新脚踏实地，否则过度膨胀的结果可能是泡沫破灭。现在的日本游戏产业危机四伏，逆境中崛起的Level-5也同样该如履薄冰。



摊牌



Darkbaby

真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

变幻动荡的2010年已然成为了历史，任天堂在本轮年末商战中再次显示其空前强大的市场号召力，在全球市场的三方角逐中取得了压倒性胜利。至于苦心积虑谋划绝地大反攻的索尼阵营，即便倾尽全力一击依然难以扭转其市场份额垫底的命运，惟有日本本土一战的平手才稍稍挣回一丝颜面。传说中的空前大败战已成笑柄，期待的复辟亦如浮云，事实上年末商战真正的胜利者却是一度风雨飘摇的Capcom，《MHP3》年内即成功达成销售目标的高歌猛进着实超乎大部分人的想象，日本甚至流传出了"口袋妖怪时代"已经终结的论调。

平心而论，从发售前五周的销售轨迹线推移来看，《MHP3》确实要强于《口袋妖怪黑·白》，不过由于发售的时间段有所差异（前者是年中的黄金销售时段，而后者登场于市场淡季），未必能真正显示两方真正的实力。纵观日本本土商战的势力图，任天堂阵营在游戏销售TOP30中牢牢占据了七成位置，索尼的积弱一目了然，然而《MHP3》持续占据榜首的状况却为携带游戏市场未来的竞争格局带来了一丝悬念。毕竟，《MHP3》是任天堂系以外携带主机平台惟一一款在日本本土拥有400万以上销量的超级大作，也是目前惟一一款能够影响到任天堂实施携带游戏市场统一计划的第三方作品，"《MHP》系列"后续作品的争夺战或许会成为下一轮商业竞争的最大亮点！

随着3DS上场的鼓点逐步响起，PSP2相关的情报也开始浮出水面，SCE总裁平井一夫的最新访谈中含蓄地确认了PSP2的真实存在并透露了部分硬件设计细节，而有日本业内人士宣称索尼会在3DS正式启动市场拓展计划前夜（2011年2月前）发表PSP2进行战略牵制。从市场战略角度来判断，索尼在未来两个月里发布全新市场战略是必需的举措，然而对于任天堂令人窒息的强势，索尼可以腾挪的余地实在有限，而且时下PSP在日本本土正处在巅峰时刻，贸然发布次世代主机又很可能会极大挫伤消费者的购买欲望。我们并不指望索尼在硬件规格上能够玩出什么惊世骇俗的新花样，该社当下惟一的救命稻草就是"《MHP》系列"，如果还想在下一轮角逐中继续分庭抗礼，索尼必须竭尽全力确保"《MHP》系列"次回作的独占发行权，哪怕是卑躬屈膝亦在所不惜。毫不夸张地说，索尼未来数月内召开游戏事业发表会，"《MHP》系列"的未来归属必然将成为战略核心，余者皆不足为道。

PSP平台是孕育"《MHP》系列"发展成长的温床，Capcom显然无法忽视这样的事实，更不可能置数百万忠实拥趸的感受不顾贸然转换平台或跨平台。不过即便索尼卑辞厚礼进行挽留，Capcom也必然会认真审视全球市场的动向布局未来。2010年年末商战的全面胜利对于任天堂而言弥足珍贵，无疑极大提升了第三方对于其品牌影响力的敬畏感，尤其在携带游戏领域，NDS对于PSP的压倒性优势显然不是Capcom等辈可以忽略不见的。Capcom也会参考一下日本其他大手第三方的动作。

2010年对于Square Enix来说实在是悲剧的一年，"《FF》系列"的沉沦令该社的经营遭遇沉重打击，SE未来必然会采取更稳健的市场战略，其在掌机游戏市场侧重任天堂的策略应该继续得到贯彻。素有业界不倒翁美誉的Konami是目前最积极支持3DS的大手厂商之一，该社显然意图扭转本世代在掌机游戏领域收益平平的局面。昔日的巨头Sega Sammy社虽然目前并未发表多少有分量的3DS游戏，但近日某重量级经营主管已经承诺会在该平台推出大量作品以鼎力支持。曾经伟大过的NBGI，目前依然保持着暧昧不明的骑墙策略，不过这家迟暮厂商尚存多少市场影响力，显然也是有目共睹的。

箭在弦上，不得不发。

根据笔者的个人推测，如果索尼近期果真会举行携带游戏相关的战略发表会，"《MHP》系列"未来归属一定会有所承诺（否则PSP2还是不要自取其辱了），而Capcom极可能同时在3DS平台也发表一款系列相关作品，非常可能是Wii《MH3》的移植版本，如此则可以做到刀削馒头两面光。

日本杂志《NINTENDO DREAM》最新号的业界访谈中，日本某第三方社长曾经含蓄地暗示3DS的联动和双平台可能是任天堂促进Wii软件市场活性化的"秘策"，其中意味不言而明……

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

相信大家拿到本辑《掌机王SP》的时候已经是2011年了，因此在这里先祝大家新年快乐。看过本辑卷首的同学们都知道，小岛秀夫与声优杉田智和、菊地由美在平安夜当天出席了亚洲游戏展，而酷洛洛还为几位进行了访谈，同学们想知道他们第二天的圣诞是怎么过的吗，现在就来看一看。

小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督



与声优们在香港过圣诞





小笼包、萝卜糕。



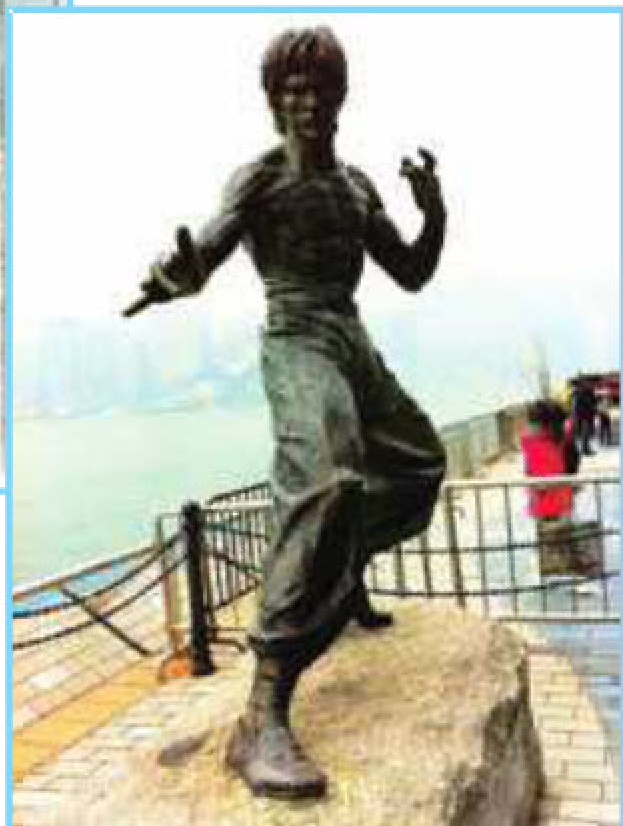


杉田智和（图右）一口就把凉茶喝光了，而我喝了两口就不行了。小由美（图左）也要喝了。



▲香港星光大道上著名电影导演吴宇森留下的手印。

和吴宇森导演的手形刚好对上！



李小龙的雕像。



放着两个小番茄的烧乳猪。



■香港蜡像馆的皮尔斯·布鲁斯南蜡像。

《007》的皮尔斯·布鲁斯南？



晚上和桥本先生等制作人拍照留念。



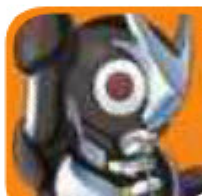
劳累了一天，飞奔浴足店泡脚，价格很便宜，4人的价钱只有日本的1个人，可以天天来了。





深夜吃炒面，杉田在吃鲜虾云吞面。

2010年12月25日



酷洛洛：这次小岛秀夫的香港行，除了作为AGS嘉宾上台外，也不忘在当地吃喝玩乐一番，欢迎下次再来。（笑）



巧舟

《逆转裁判》之父，同为《幽灵诡计》监督。

这就是《逆转》与《幽灵诡计》的“导弹”！

来，导弹，给大家说声圣诞快乐。



哇，穿上圣诞装实在太适合了。

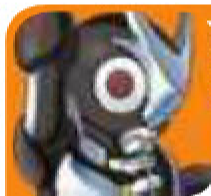
2010年12月24日





▼《幽灵诡计》里的『导弹』。





酷洛洛 在《幽灵诡计》和《逆转裁判》都出现了一条名为“导弹（ミサイル）”的狗狗。之所以如此雷同，是因为这只狗其实就是巧舟的爱犬。



田畑端

《寄生前夜 第三个生日》导演，代表作有PSP《最终幻想Ⅶ 危机之源》等

将有望推出《4th》？

《3rd》终于发售了，从发表到正式发售历经3年，相隔《PE2》更是长达11年之久，真让大家久等了。

在玩《PE1》的时候OP影像让我留下了很深的印象，当时我还在别的公司；而《PE2》中印象最深的是阿雅淋浴的场面。在制作《3rd》的时候，我想在其中加入当时没有想到的元素。这时阿雅的部分由野村先生负责，开发小组则交给了北濑先生，从他们获得的提示中，野村先生给出的是“阿雅、深潜、扭曲者”三个关键字，而北濑先生的提示是：“下一步要做衔接得上的游戏”。于是我应要求尽全力去追求游戏的真实感、趣味性以及画质，以PSP上最强的枪击动作游戏为目标进行开发。

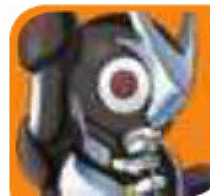
这绝对不是一款半成品、而是以一款用以挑战市场上众多竞争对手的游戏。

这也是向计划全体成员发表的开发方针，而全体开发成员也尽了他们的努力，最终开发出达到预期目标的游戏。如果10年之后，《3rd》还能留在大家的记忆里，我会非常高兴。众多计划的相关人员以及用户们，真的很感谢。



如果《3rd》受欢迎的话将会制作《4th》。

2010年12月22日



酷洛洛 最后一句话是亮点，大家觉得《3rd》的素质如何呢？

掌机销量榜TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

日本市场继续由《MHP3》领跑，轻松突破300万毫无压力。Level-5打造的原创RPG大作《二之国 漆黑的魔导士》单从销量看还算不错，但由于出货量较多，商业上是否成功还要看能不能长卖下去。北美方面，NDS的不少老游戏借着年末再度爬上销量榜的前列，不过之前在日本销量不佳的《黄金太阳 黑暗黎明》并没有能在北美延续GBA时代的辉煌。

软件销量（日本） 2010年12月6日～12月12日

1 怪物猎人 携带版 3rd

モンスターハンターポータブル 3rd

■Capcom■ACT■2010年12月1日■5800日元

— 本周销量 51万4198套 累计销量 266万665套 PSP

2 new 二之国 漆黑的魔导士

二ノ国 漆黒の魔导士

本周销量 17万7249套 累计销量 17万7249套

■Level-5 ■RPG ■2010年12月9日 ■6800日元

Level-5全力打造的本作以17万的骄人战绩摘得当周NDS软件销量之首的桂冠，不过这与实际出货量60万相比还有不小的差距。诚然游戏与实体书紧密结合的做法能一定程度上防止烧录，且解谜的过程也颇有新意，但首周仅三成的消化率表明厂商还是应该把更多的心思放在游戏本身的内容上。

NDS

3 口袋妖怪 黑·白

ポケットモンスターブラック・ホワイト

■Pokemon■RPG■2010年9月18日■4800日元

— 本周销量 7万8108套 累计销量 458万9426套 NDS

4 马里奥对大金刚 迷你岛大行进

マリオvs.ドンキーコング 突击！ミニランド

■Nintendo■ACT■2010年12月2日■4800日元

↓ 本周销量 3万8665套 累计销量 9万3550套 NDS

5 new 不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子

不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス

本周销量 2万7683套 累计销量 2万7683套

■Chunsoft ■RPG ■2010年12月9日 ■6090日元

“《西林》系列”今年推出的作品算比较多了。这次作为正统第五作，丰富玩法的同时也大幅度增强了各种道具的种类，让游戏更加耐玩。而通关前的低难度也让新玩家能够更好融入这款核心向游戏。虽然加入了这些改动，但游戏销量并未有多少起色，令人惋惜。

NDS

6 超级化石挖掘者

スーパーカセキホリダー

■Nintendo■RPG■2010年11月18日■4800日元

— 本周销量 2万4233套 累计销量 11万7099套 NDS

7 尖帽子与魔法店

とんがりボウシと魔法のお店

■Konami■ETC■2010年11月11日■4980日元

↑ 本周销量 2万3261套 累计销量 12万8714套 NDS

8 桃太郎电铁 世界

桃太郎电铁WORLD

■Hudson■TAB■2010年12月2日■5460日元

↓ 本周销量 1万9645套 累计销量 6万500套 NDS

9 宠物蛋的变身大挑战

たまごっちのなりきりチャレンジ

■NBGI■ETC■2010年11月11日■5040日元

new 本周销量 1万7636套 累计销量 4万6047套 NDS

10 新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo■ACT■2006年5月25日■4800日元

↑ 本周销量 1万5331套 累计销量 596万9113套 NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年12月6日～12月12日

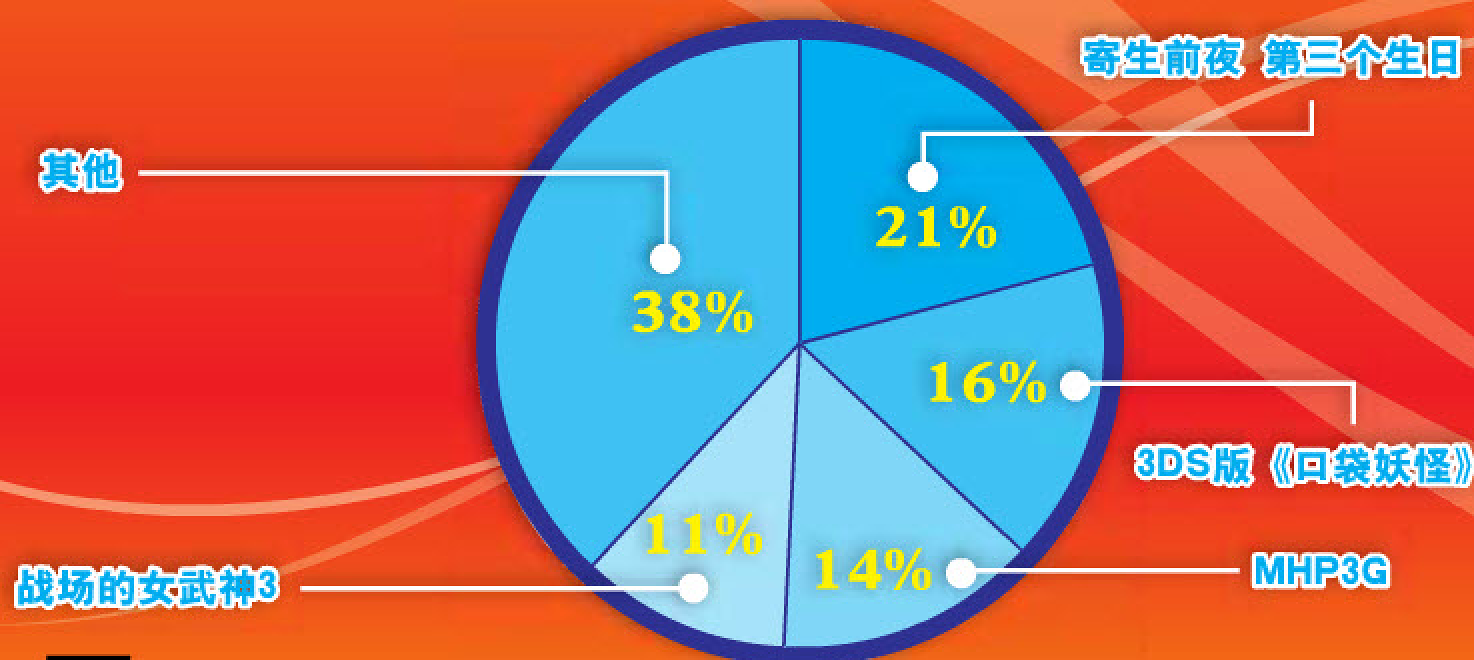
机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	10万4636台	217万6284台	720万2871台
PSP	14万606台	235万8422台	1582万1417台
NDSL	1997台	19万9552台	1810万8619台（2455万7825台）
PSP go	1214台	5万5353台	13万3923台

软件销量（美国）　2010年12月5日～12月11日

排名	机种	游戏名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	NDS	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo RAC 2005年11月15日	30万1385套	862万9746套
2	NDS	马里奥聚会DS Mario Party DS	Nintendo ETC 2007年11月19日	19万720套	364万9097套
3	NDS	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo ACT 2006年5月15日	11万7600套	909万8443套
4	NDS	马里奥对大金刚 迷你岛大行进 Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!	Nintendo ACT 2010年11月14日	11万7039套	40万5360套
5	NDS	超级涂鸦 Super Scribblenauts	Warner Bro. PUZ 2010年10月12日	6万3123套	33万3218套
6	NDS	飞哥与小佛 Phineas and Ferb	Disney ACT 2009年2月3日	6万908套	83万9794套
7	NDS	口袋妖怪 心金·灵银 Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	Nintendo RPG 2010年3月14日	5万4646套	321万1471套
8	NDS	索尼克 色彩 Sonic Colors	SEGA ACT 2010年11月16日	5万1190套	16万5733套
9	NDS	小小宠物店3 超级明星 蓝队/粉队/紫队 Littlest Pet Shop 3: Biggest Stars - Blue / Pink / Purple Team	EA PUZ 2010年10月5日	4万5633套	21万4112套
10	NDS	乐高哈利波特 1~4年 LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros. A·AVG 2010年6月29日	4万4322套	48万7109套

读者期待榜

（根据148辑调查表统计）



本次的调查表统计恭送走《MHP3》这款长期占据期待榜第一的“大神”，《寄生前夜 第三个生日》攀升至第一位。有趣的是，紧随其后的二三名均是捕风捉影的两款大作——3DS版《口袋妖怪》和《MHP3G》，如不出意外，在3DS发售前这哥俩又会长期盘踞了。

玩家心声

期待《寄生前夜》！如果有的话，更期待《MHP3G》！（广西玉林 陈海松）

几乎没啥了，《MHP3》会让我继续进行超过300个小时的狩猎。（辽宁沈阳 李雨宁）

期待《光明神话3》、《AKB1/48》、《战场的女武神3》、《白骑士物语》和《第三个生日》。为光明而战，与明星恋爱，感受战场快感，发扬骑士精神，与外星怪物作战。（河北石家庄 周岩）

希望SE推出《FFⅦ》PSP重制版。PS版效果有点受不了，想完整地体验下《FFⅦ》，感受其动人的情节。（辽宁沈阳 韩鹏达）

阿雅穿着闪电的服装感觉很给力啊！（广东茂名 梁锡业）



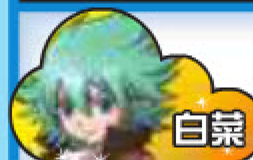
本次评价的游戏大多是“话题性”作品，《光明之心》和《第三个生日》都是外包极其华丽的新作，各种示好要素很能吸引玩家，素质上《第三个生日》则高出不少。另一款“热血推荐”的作品是《雷电十一人3》的资料篇《奥迦》，虽然玩法变化不大，但与剧场版的联动以及新队伍的登场让玩过前作的玩家也能产生重拾游戏的想法。

光明之心



总分 21
人设 ★★★★★
音乐 ★★★★☆
剧本 ★★☆☆☆

“《光明》系列”最新作，融合了生活要素的RPG，在冒险的同时还可以享受烤面包、钓鱼等轻松悠闲的牧场式生活。Tony的人设与大牌的声优阵容是最大卖点。



这是一款原本可以做得更好的作品，但仍然没有逃出“Tony附体必雷”的诅咒怪圈。烤面包与钓鱼很遗憾地变成了机械性重复作业，难度都体现在素材搭配和钓鱼时像撞大运般的撒面包上了。系统也不够亲切，特别是面包不能量产，在刷好感度时必定会浪费玩家不少时间。游戏初期稍嫌拖沓，但如果能忍受到进入主线剧情后，与众多同伴角色的互动，大量的支线角色剧本还是对玩家有着不小的吸引力。游戏的OP制作非常卖力，在故事发展到后半段时，OP的画面与歌词都会有变化，还没发现的玩家赶快去看看吧。 **7**

苍穹 游戏的风格较为轻松，收集素材、配送面包等日常任务仿佛牧场生活一般。围绕“心”和面包展开的系统也不难上手，有时间限制的对话选择则对玩家的日语水平有一定要求。 **7**

胧月 是踏上旅途冒险还是烤面包全由玩家做主，自由度很高，作为一款RPG算是相当耐玩。不能拒绝委托和没有材料图鉴算是不甚贴心的设计。 **7**

■シャイニング・ハーツ■UMD■SEGA■RPG
■2010年12月16日■1人■无对应周边

泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版



总分 21
难度 ★★★★★
移植度 ★★★★☆
耐玩度 ★★★★☆

时隔不到一个月，才休息没多久的魔王又再一次带领一干人等踏上了新的旅途，壮大的冒险再次等待玩家们亲眼见证。



本作是前不久才发售的《花冠的大地》的外传，同样是PS3平台的一款移植作品。和前作相比，本作的核心系统变化并不大，队长技能做出了适当的修正，使得各个角色的队长技能更加平衡；连击槽最大依然有4个，连续攻击的最后一击会变为终结技，可以无视防御力造成伤害。当然变化最大的要属换人系统，除主角外，角色都会有EP值的限制，EP耗尽后角色会进入不利状态，此时就必须换上其他成员来代替他，这样一来对战场和人员配置的把握就更加精细，进一步提高了游戏的策略性。 **7**

苍穹 作为移植作品，本作在战斗系统部分引入的新要素能给接触过原作的玩家带来一定新意。增加同伴、难度选择以及CG保存等机能也算是此类游戏的惯例了。 **7**

胧月 与正传相比变化不大，加入的新同伴和部分贴合PSP的功能既不能说敷衍，也不能说厚道。系统上可研究度不高是个遗憾，但能玩得非常爽快。 **7**

■ティアーズ・トゥ・ティアラ外传 アヴァロンの谜 PORTABLE■UMD
■Aquaplus■S・RPG■2010年12月18日■1人■无对应周边

 评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

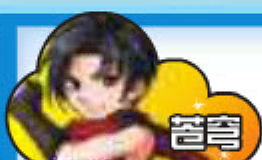
寄生前夜 第三个生日



PS平台的一代女神阿雅在阔别十一年后重新登上游戏舞台，抛开《Parasite Eve》主标题的本作从公布伊始就凭借爆衣系统以及众多的COS服装吸引了玩家的眼球。

总分	25
画面	★★★★★
系统	★★★★☆
剧情	★★★☆☆

■The 3rd Birthday■UMD■Square Enix■A・RPG
■2010年12月22日■1人■无对应周边



本作的CG保持了SE一贯的高水准，抛开服务大众的养眼要素不谈，游戏本身的内容便值得玩家反复玩味。自动锁定并不表示游戏难度低，若没有针对敌方的弱点并辅以合理战术的话，单靠独自一人横冲直撞是很难突破高难度关卡的。“深潜”作为系统的核心兼顾了攻防两个方面，无论是使出深潜击杀对敌人造成巨大伤害，还是凭依到士兵身上脱离险境，都需要玩家掌握好使用时机。众多的枪械可以多段改造，而把不同效果的OE芯片进行合成、诱发突变更是顺利攻关的前提。不过本作也存在着不少问题，不显示地形的缩略地图犹如鸡肋，我方士兵的AI过低，而流程过短应该算是最惹玩家诟病之处了。 8

阿鲁 游戏的难度颇高，普通难度下不了解攻略方法都很容易死亡。服装的种类不少，不过在激烈的枪战中，玩家很难将视线转移到被破坏的服装上。 9

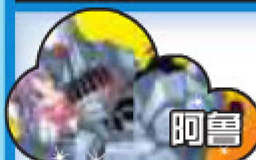
胧月 难度较高，角色能力的编辑很有研究价值。剔除华丽的包装，单就游戏素质而言也算上乘之作。剧情上与多个设定有关联，稍显复杂。 8

AKB1/48 星恋之梦



总分	22
偶像指数	★★★★★
游戏理念	★★★★☆
针对人群	★★★☆☆

玩家扮演的是一位深受日本人气偶像团体AKB48全体成员爱慕的角色，你要做的就是选择其中一名成员体验恋爱的感觉。



作为一款以妄想为题材的恋爱游戏，本作强调的不是如何讨好心仪的偶像，而是如何快速甩掉那些不喜欢的偶像，虽然这种由女主角倒追玩家的游戏之前就出现过，不过要论绝情程度，本作可是达到了非常高的高度。游戏的流程按“天”来计算，每天都可以和其中一名偶像约会，要继续交往还是立刻甩掉全在玩家的一念之间。虽然游戏的宗旨是与偶像恋爱，不过实际上本作卖的是AKB48这个红到发紫的偶像团体的歌曲和影像，游戏中收录了10首经典歌曲以及大量为游戏专门拍摄的影像。 8

酷洛洛 与其说这是一款游戏，不如说是AKB48的宣传大碟，但毕竟看美女是每个男人的天性，这48个美少女中肯定有一个对你口味。在她们的“围攻”下，你的沦陷也只是时间问题。 7

乌冬 除了平时在电视节目上见到的AKB48外，玩家还可以了解到她们荧幕以外的一面，不过本作作为“游戏”的部分并不多，不太懂AKB48的玩家可能提不起兴趣。 7

■AKB1/48 アイドルと恋したら……■UMD■NBGI■AVG
■2010年12月23日■1人■无对应周边

雷电十一人3 向世界挑战 奥迦



总分	24
进化	★★★☆☆
收集度	★★★★★
耐玩度	★★★★★

经历了诸多风雨的雷门中这次将再度面临新的挑战，来自世界各国的强者齐聚一堂，元堂将和同伴一起为达到世界第一的高度再次奋斗！



本作是《雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破》的资料片，为了配合动画剧场版而制作的。游戏中，玩家要面对来自80年后，为了排除元堂而踏入这个世界的敌人。游戏的主线依旧不变，不过中途加入了剧场版的相关剧情，流程中的一些细节之处也进行了修改，新角色、新剧情、新必杀的加入也为本作注入了新血液，加上可以和《雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破》进行联动，为了让自己的队伍变得更强，势必得将本作中新增的强力角色弄到手，看来《雷电十一人》已经越来越向《口袋妖怪》看齐了。 8

胧月 界面直观易懂，剧情不管发展到哪一步都能抓住玩家的好奇心。不过由于登场角色太多，不了解系列以往作品的玩家会有些不明就里。 8

白菜 对于玩过《火花・爆破》版本的玩家来说，本作基本没有上手难度。追加的剧情也相当不错，从未来而来对手用的都是原创的必杀技，热血度满点。 8

■イナズマイレブン 世界への挑战 ジ・オーガ■卡片（4Gb）■Level-5■RPG
■2010年12月16日■1～4人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



黑豹 如龙新章

クロヒョウ 龙が如く新章

PSP ◆SEGA◆A·AVG◆2010年9月22日◆日版 ◆1～4人◆6279日元◆无对应周边

黄金眼评分 27

黄金珍藏 文 胧月

游戏时间：50小时以上

“《如龙》系列”的硬汉制作人名越稔洋在接受采访时称，在PSP上推出《如龙》作品本是出于玩家的呼声，SEGA社内也有人建议对系列正传进行移植，名越对此意见予以反对，并坚持“与其移植旧作还不如制作一款内容厚重的原创作品”，原本心底就有诸多发想的他忙中取乐地着手于游戏的开发。

本作的初定标题为“K计划”，后而改为“黑豹”。玩过游戏的人应该知道主人公右京龙也的外号叫“狂龙”，“K”是日语中“狂”的首字母。“黑豹”则是人们在看到龙也造型后脑海中形成的直观印象，强调那份似有似无的存在感。从右京龙也通篇的表现来看，名越显然在这名角色上投入了大量感情。与初次登场就形象完满的桐生一马相比，龙也从轻狂少年成长为身心俱强的斗士，从孑然一身的孤狼变得能跟好友肝胆相照，与名越稔洋自曝的人生经历极为相似。如果说桐生是他心中理想的男子汉形象，那么龙也则是名越成长历程的游戏化写照，因此虽然整个故事难逃日系作品中常见的说教口吻，但敌我双方的角色均个性鲜明，表现细腻，而不是单薄的说教模板，这是很值得欣赏的一点。在故事的最后，厂商刻意安排的结局（至于是什么结局就不剧透了）也巧妙地让本作与《如龙》的正传作品避免相交，否则桐生一马和右京龙也之间极有可能有



一个人得倒下去，名越大概也不太想看到这一幕。虽然结局有一段悲伤的插曲，但最终还是光明健康的。

如同官方事先宣传的那样，“暴力”是贯穿游戏首尾的关键词。不少国内玩家因该宣传标语而萌生抵触情绪，须知本作中强调的并非“暴力能干什么”，而是“为什么要使用暴力”。在地下格斗场的连续10场战斗，每一战都能让龙也领悟到暴力的新意义，暴力不是摧枯拉朽地毁灭一切，它是一种骄傲、一种哲学、一种另类的关爱。还是那句话，只要你不是很反感日系说教，本作描述的青春暴力绝不会给你带来负面影响，大义私情兼备，有着柳生“活人剑”的意味在里面。另外，暴力在游戏中还有“战斗”的意思，战斗的对象可以是人，更可以是横亘在人生道路上的难关，与其在挑战之前就自怨自艾地放弃，不如勇敢地迎接困难，不去尝试克服是永远得不到真相的。

剧情动画

这次的剧情动画一改3D CG的传统，采用类似《MGS 数码漫画》的水墨动漫风格表现。这样做虽然一定程度上削弱了临场感，但该风格的画面下表现出的剧情更具张力，细致的2D绘图将角色的各种表情表现得淋漓尽致，与台词结合起来让玩家能在短时间内就较轻松地把握角色特征。特别值得一提的是，因为这种画面，工藤沙纪和由理香的可爱度在历代女性角色中也属个中翘楚。

战斗

作为系列首次登陆掌机平台的独特要素，游戏支持通信对战，不过通信对战带来的问题是，当两名玩家较量时，游戏会变得更像一款FTG——想象一下，两名角色耍着各种身段互相进攻，体力槽渐渐下降，本作又可以打开菜单喝药回复，欠缺对战的紧张感。为了解决这一问题，制作小组将体力槽从画面上消去，玩家无法查看敌人的体力，自己的体力也需打开菜单才能看到。战斗的消耗则以疲劳和受伤直观地表现在角色的身体动作上，配合多种镜头缩放，宛如一部互动的武打电影。面对强敌时，由于不知道对方所剩体力，想到“自己下一招能否带来胜利呢？”便很心跳，这种感觉与玩《怪物猎人》看不到怪物的HP相仿，有时用光血瓶，自觉胜利无望之际，最后挥出的一拳却把敌人撂翻在地，这濒临绝望时的胜利确实是甘美的果实。游戏的难度设定得层次分明，这也是系列的一贯优点了，至少在NORMAL难度以下，单纯使用投技就能无障碍通关。更高难度则需要玩家熟悉流派招式的使用方式，看准敌人的出招时间，对攻击硬直加以利用，然后以最高效的连续技反击。

本次将角色的格斗方式直观地分为20个流派，不同流派练到一定等级可开放新流派，这种类似科技树的培养方式令玩家能在短期内就体验到养成的乐趣，并且反复体验到这种乐趣的周期非常短，随着新流派和新必杀技的逐渐开放，玩家的存档显示时间也悄然流逝。

任务体验



本作的任务非常简单，不光是主线任务像正传一样均有醒目箭头指示下一个地点，支线任务也都能在菜单的地图上找到目的地。这样做的好处是免除了玩家四处碰壁的麻烦，但缺点是玩家在完成任务时成就感略显不足。最明显的案例，我见过有人压根不看任务提示，一股脑地把能接的任务都接下来，然后四处在地图上找“？”符号，虽然他不知道眼前的这名NPC究竟需要什么、为什么要跟主人公打架，但依然不妨碍他完成所有任务。如果是短线任务还好说，但长线任务，如神室町各暴力团间的斗争，就无法连贯地在脑海中形成概念，算是遗憾之处。



结语 高完成度体现了厂商的兢兢业业，如果业界可以少一些颠来倒去的无诚意复刻、少一些挂着羊头卖狗肉的外传，都像《黑豹》一样品质精良，将是玩家们的幸事。

全世代高达集结于此
新世界战争即将打响



文 酷洛洛　美编 Juxi

集合历代高达作品的超人气SLG“《SD高达 G世纪》系列”，过去几款作品都在PS2和Wii平台上推出，而随着PS2慢慢淡出玩家们的视线，具备高画质与便携性的PSP便托起了前辈的重担，将《G世纪》的魅力继续发扬光大。系列最新作《G世纪 世界》不仅在《G世纪 战争》的基础上追加大量新机体，游戏系统也同时获得了进化，流程架构更将带给系列玩家耳目一新的感觉。现在就来一睹她的全貌吧！

PLAYSTATION PORTABLE

SD高达 G世纪 世界

SDガンダム Gジェネレーション ワールド

NBGI	SLG	预定2011年2月24日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

《机动战士高达UC》率先参战！！

首先登场的是《机动战士高达 UC》的参战机体，游戏中将收录原作OVA中的头两话内容。

RX-0 独角兽高达 初

“UC计划”开发的新人类专用机动战士。由巴纳吉·林克斯驾驶，通过变形为毁灭模式，机体性能会得到飞跃的提高。编号“RX-0”有着回归原点与开拓新时代的双重意义。

毁灭模式

独角兽高达 初

MSN-06S 新安州 初

新吉恩从阿纳海姆公司抢走的机动战士，由于独角兽高达是经新安州的资料开发而成的，两者可以说是兄弟机的关系，驾驶员弗尔·弗朗托被人称为“夏亚的再来”。

AMS-129 居拉·祖鲁 初

新吉恩军的第二世代主力量产机型。机体手臂前与胸部印有新吉恩军残党的标志。

NZ-666 刹帝利 初

由新吉恩开发，搭载精神力装备的机动战士，有着与NZ-000 葵曼莎同等的火力，且成功解决机体过于庞大的问题。

原作介绍 机动战士高达 UC

原作为福井晴敏的系列小说，讲述《机动战士高达 逆袭的夏亚》3年后的世界，围绕“拉普拉斯之盒”展开的战争。动画预定为全6话OVA，目前第2话发售中。

機動戦士 ガンダムUC ユニコーン
MOBILE SUIT GUNDAM UNICORN

《高达00》第二季全力介入！！

在前作《G世纪 战争》中，《高达00》第二季收录的机动战士只有00高达的系列机。而本作将收录大量来自《高达00》第二季的机体，此外《高达00》剧场版机体将首度参战。

GN-0000 00高达 初

天人的第四世代高达，搭载两个GN太阳炉的双重动力系统，由天人组织刹那・F・清英驾驶。本作的00高达加入Trans-AM系统，可以在短时间内发挥平常3倍的性能，同时漂浮在机体周围的GN粒子会让机体亮起紫红色的光芒。

GN-007 堕天使高达 初

由阿雷路亚・哈普提兹姆驾驶的天人第四世代高达。装有多种武器的堕天使高达，擅长变成飞行形态进行一击脱离的高速战斗。

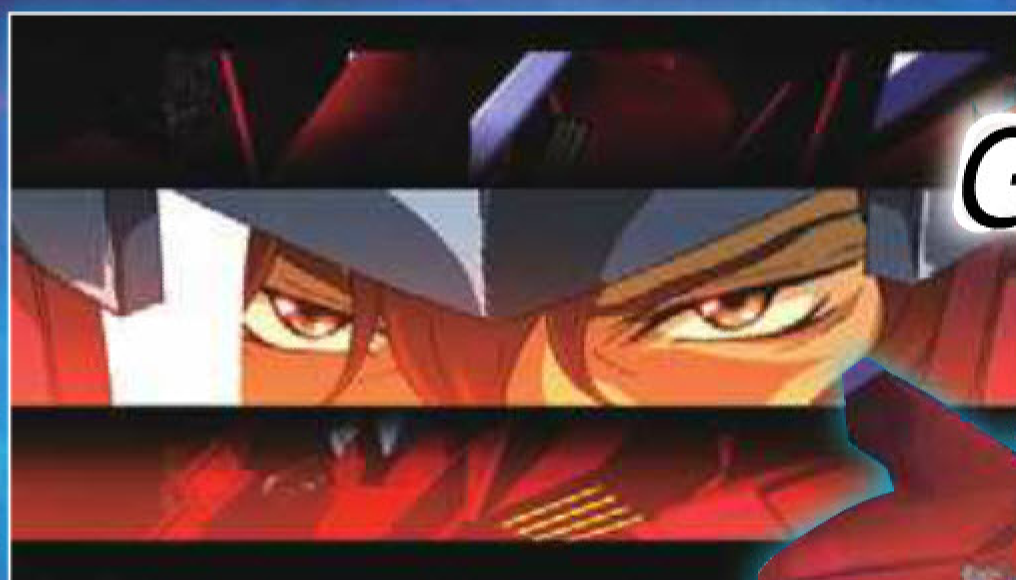
GN-006 智天使高达 初

多重目标狙击防御型机动战士，同属天人组织的第四世代高达。在强化远距离攻击之余，机体周围挂接的GN浮游盾可以提供全方位的防御，由洛克昂・斯特拉托斯（莱尔・狄兰迪）驾驶。

GN-008 炽天使高达 初

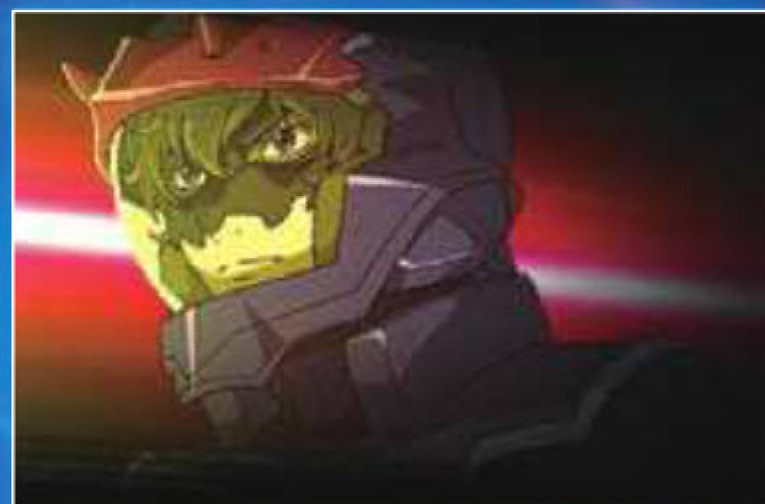
提耶利亚・厄德驾驶的第四世代重装形高达。装备有大型粒子炮，善于对舰战和要塞战。此外背后隐藏着GN-009 天使长高达。

GNW-20000 权天使高达 初





李冯斯利用变革者的技术，将损坏后的座天使高达改造而成的机体。是阿里·阿尔·萨谢斯的专用机，特征是装有10个形状特异的无线全方位攻击武器——GN獠牙（GNファングー）。

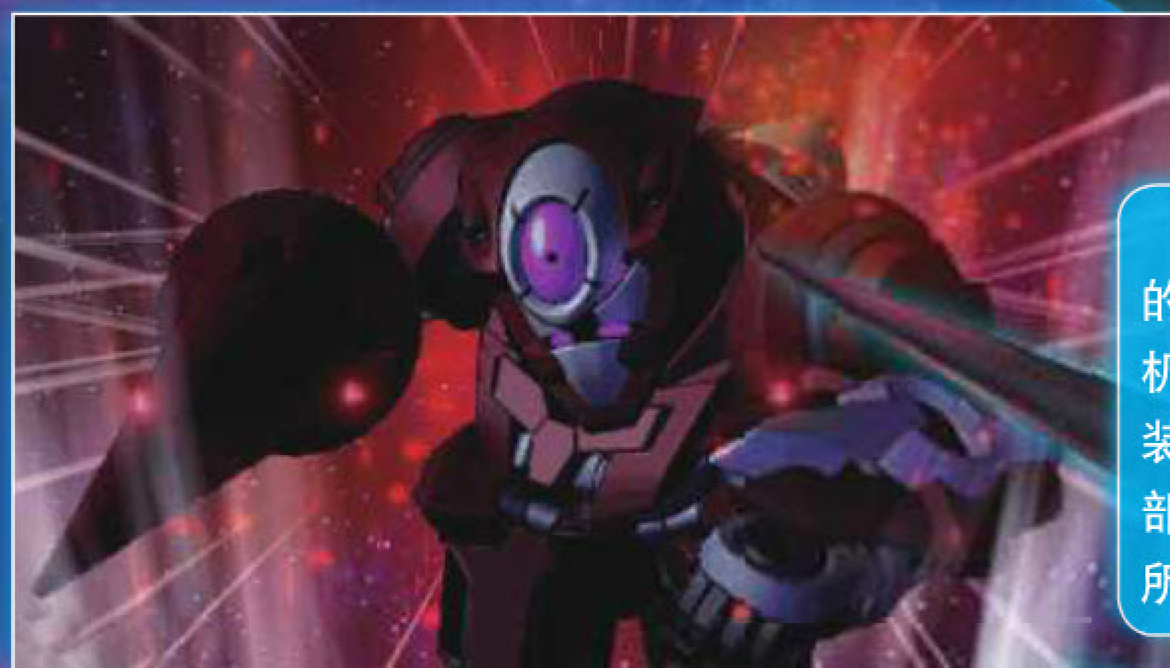


GNX-U02X 豪杰式 初

是联邦作为次世代机型所开发的试作机，如今已成为了“MR·武士道”的专用机，并进行近战强化，该机日文原名写作汉字“磨修罗生”。







GNX-609T 厄运式III 初

搭载拟太阳炉的地球联邦军主力机动战士，红色涂装为独立治安维持部队“A-Laws”的所属机体。



GNT-0000 00量子型 初

《高达00》剧场版的机体，是00高达强化模组（00 Raiser）的后继机，专为刹那开的“真正变革者的专用机”。机体搭载2个用于双重动力系统而新开发的太阳炉。





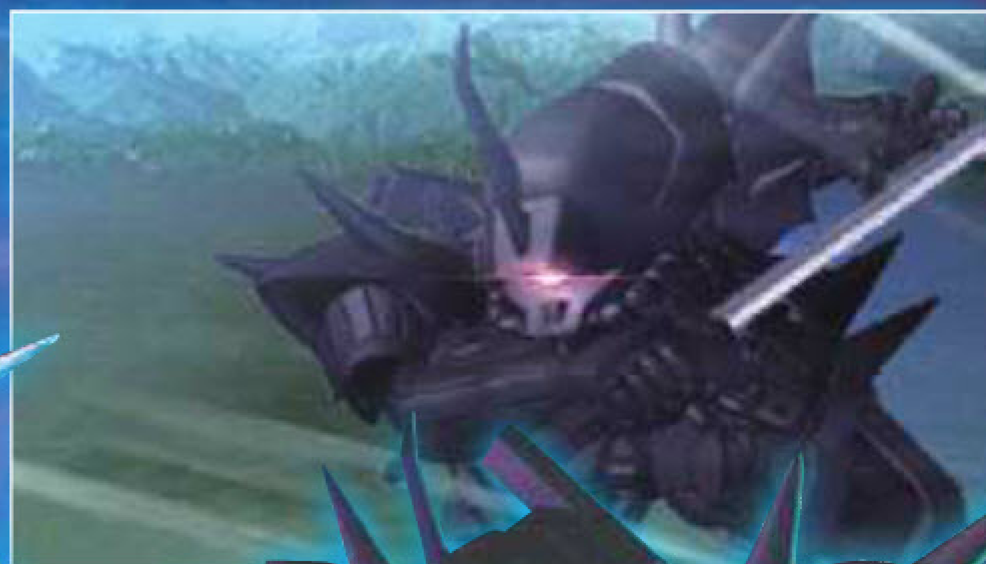
原作介绍

高达00 先驱者的觉醒

2007年10月于日本开播的动画“《高达00》系列”完结篇。舞台坐落在第二季的两年后，讲述天人成员们与地球联邦军，为保卫地球与人类的和平，联手与来自外太空的未知物体“ELS”展开最终战斗。







在PS3《机动战士高达战机》中首次出现在游戏里的机体。可以换装成FA-78-3“全武装高达7号机”以及HFA-78-3“重装全武装高达”。

RX-78-7 高达7号机 初

MS-08TX 伊夫里特·纳赫特 初

在《机动战士高达战记》首次登场的机动战士。利用紫色涂装可以进行夜间的白兵战，缺点在于无法在水中和宇宙作战。“Nacht”德文有着“夜”的意思。

原作介绍 机动战士高达战记

以纪念高达30周年制作的PS3游戏，故事描写一年战争末期，联邦与吉恩在月面都市签署停战协议后，战火残余的零星战争。

ガンダム戦記

加入新特写的机体同样值得关注！

新参战的机体自然值得玩家的关注，但制作方也不会厚此薄彼，前作已经登场的机体将加入众多新特写。



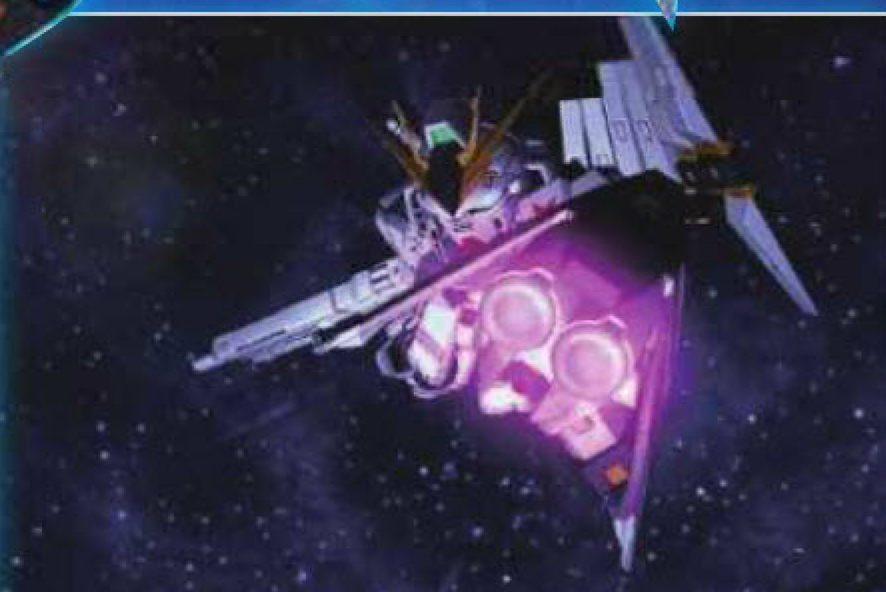


FA-93HWS 初 ν高达HWS装备型

XXXG-01H 重装高达

WD-M01 ∀高达



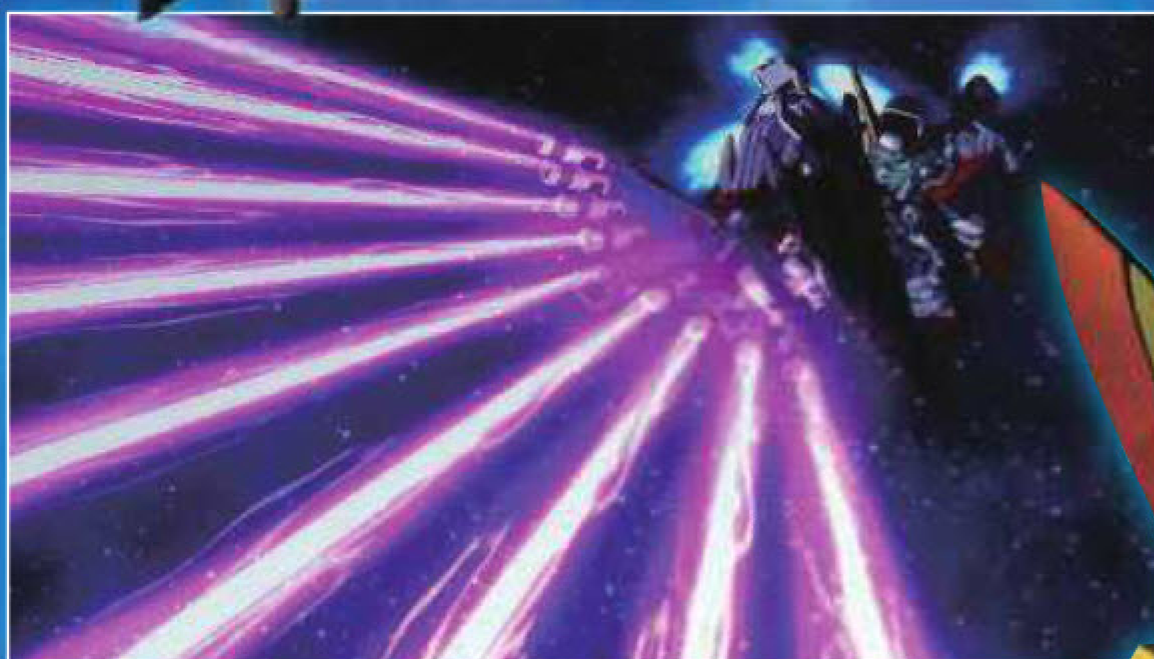




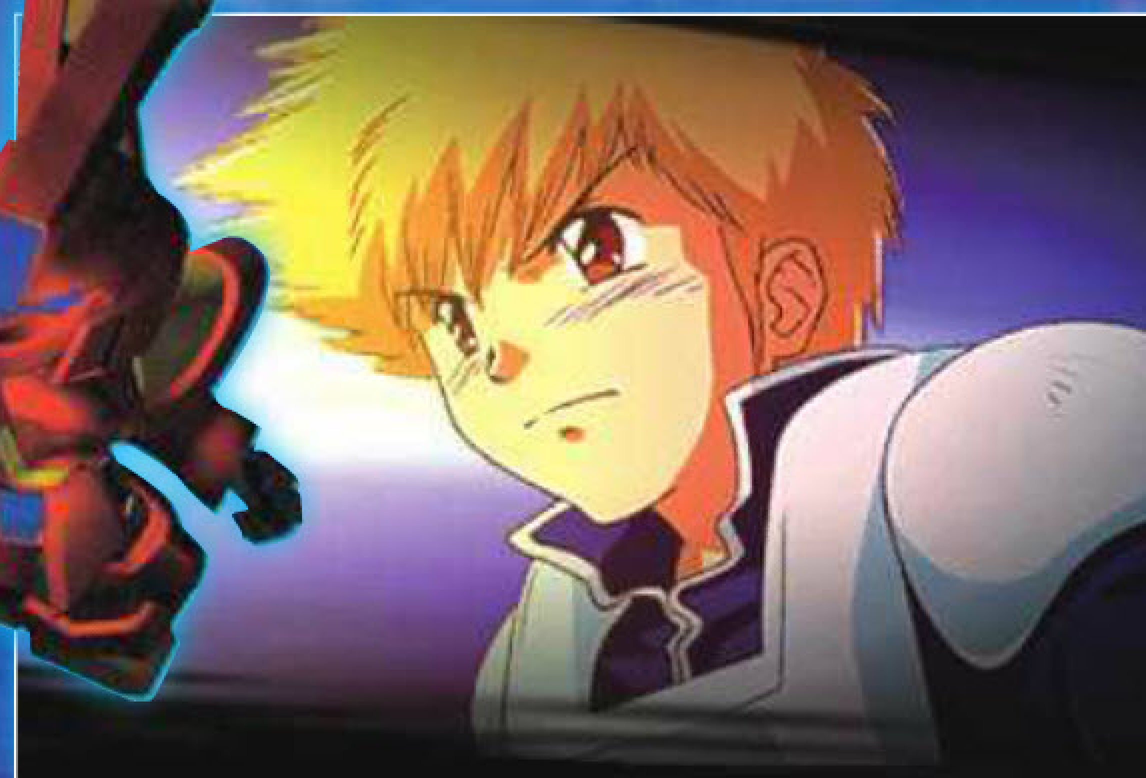
XM-X1
海盗高达X-1 全覆盖型

ZGMF-X20A 强袭自由高达





F99 记录突破者 初



RGM-79FC
特装强袭 初



MBF-P02 异端高达红色机





ZM-A31S/M 多哥拉 初



超越原作框架的新世界

为求还原各高达作品的舞台和世界观，“《G世纪》系列”历来都是将每个作品独立进行。而在本作中，所有作品都被归并到名为“G世纪世界”的舞台，玩家将要在这个世界里游历各款作品的著名场景，并展开攻略。随着玩家完成不同的关卡，新的据点就会相应开启，全新的高达世界将等待你的开放。



新系统“世纪中断”

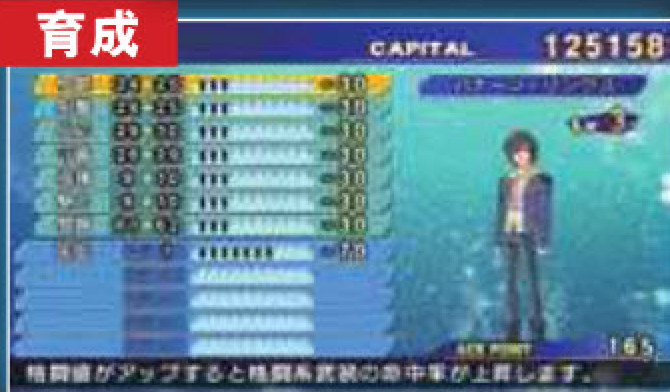
(GENERATION BREAK)

前作《G世纪 战争》中存在名为“战争中断”的系统，在关卡中满足一定条件，非原作的机体就会介入玩家所在的，这个“世纪中断”系统又有什么相同之处呢？目前官方并没有公布进一步的消息，详情请留意我们的相关续报。



过去的要素依然保留

机体的设计开发要素是“《G世纪》系列”的核心内容，通过单机开发和不同机体的组合设计，可以制作出更新更强的机体。本作不但很好地继承了《G世界 战争》的开发设计系统，在研究机体时，还可以通过新加入的“全设计”指令将可以设计的机体组合全部登陆在生产列上，让机体进化更加方便。



培育强化你喜欢的驾驶员。



机体开发、设计与交换的场所。



用培育后的机体开发出新机体。



用同级别的机体进行交换，是快速制作新机体的手段之一。



通过不同机体的组合制作新机体。

目标辅助与战斗特写

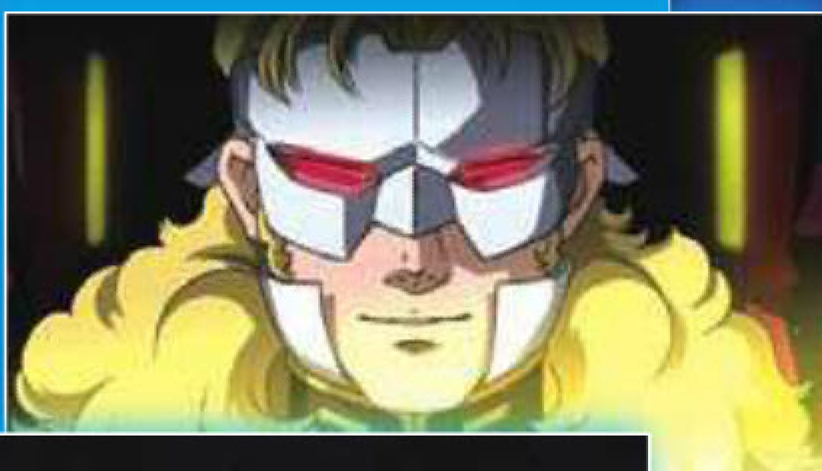
目标辅助功能

选择机体后可以直接显示当前攻击射程内的敌机，让玩家一眼洞悉战场状况，十分方便。



战斗地图动画

当触发攻击事件，战斗画面会加入相关人物的特写镜头，让战斗动画更具魄力。





梦幻般的联袂阵容

本作的主题曲、插曲以及结尾曲，将由川添智久、鹈岛仁文、米仓千寻这三位曾参与高达作品主题曲的人气歌手演绎，无疑会燃起系列FANS的高达魂！

川添智久

以作曲家为主要身分，曾演唱《机动战士V高达》的主题曲。

鹈岛仁文

以《机动武斗传G高达》主题曲出道，活跃于音乐制作方面。

米仓千寻

包办《机动战士第08MS小队》所有歌曲的人气歌手，国内动漫迷对其应该十分熟悉了。

本作收录歌曲

主题歌《Naked Soul》

作词：米仓千寻
作曲：川添智久，鹈岛仁文
歌：TOPGUN（川添智久，鹈岛仁文）×米仓千寻

结尾曲《Just a Revolution》

作词：米仓千寻
作曲：川添智久，鹈岛仁文
歌：TOPGUN（川添智久，鹈岛仁文）×米仓千寻

插曲《ガンダムに愛を込めて》

作词：渡边なつみ
作曲：梦野真音
歌：米仓千寻

《SD高达三国传》参战决定！！

《G世纪　世界》将另外收录4台来自《SD高达三国传》的机体角色，他们可以作为驾驶员的身分搭载机体。这些角色搭载特定的机动战士时，就会变成下述的专用机，直接以武将单位出击。



《三国传》角色专用机

刘备高达：RX-78 ガンダム
曹操高达：ガンダムDX
孙权高达：ガンダム试作型3号机ステイメン
吕布杜鲁基斯：トールギス

◀变成专用机后可以使出各自专用的必杀技，喜欢原作的玩家不可错过哦。

原作介绍 SD高达三国传

以中国四大名著之一的《三国演义》为题材改编，同时也是BB战士20周年的纪念作品。历代的高达全部化身为三国乱世的武将驰骋沙场，继漫画和模型推出后，动画已于2010年4月开播。

本作收录作品一览（全50部）

机动战士高达	机动战士海盗高达
MSV	机动战士海盗高达・骷髅心
MSX	机动战士海盗高达・钢铁的7人
机动战士高达 MSIGLOO 一年战争秘录	机动战士V高达
机动战士高达 MSIGLOO 默示录0079	机动武斗传G高达
机动战士高达 第08MS小队	新机动战记高达W
机动战士高达外传 苍蓝宿命	新机动战记高达W 无尽的华尔兹
机动战士高达0079 吉翁前线	机动新世纪高达X
机动战士高达外传 宇宙、闪光的尽头	逆A高达
机动战士高达0080 口袋里的战争	机动战士高达SEED
机动战士高达战记 U.C.0081（新参战）	机动战士高达SEED ASTRAY
机动战士高达0083 星尘回忆录	机动战士高达SEED X ASTRAY
Advanced of Z 在提坦斯旗下	机动战士高达SEED DESTINY
机动战士Z高达	机动战士高达SEED C.3.73 观星者
新译 剧场版 机动战士Z高达	机动战士高达00（含第2季）
Z-MSV	剧场版 机动战士高达00 先驱者的觉醒（新参战）
高达前哨战	SD高达 扭蛋战士系列
机动战士高达ZZ	SD高达GX
机动战士高达 逆袭的夏亚	机动战士高达 基连的野望（新参战）
CCA-MSV	机动战士高达 交叉尺度 为即将死去的人们祈祷
M-MSV	机动战士高达 战场之绊
机动战士高达UC	SD高达三国传
机动战士高达 闪光的哈萨维（新参战）	G世纪原创作品
机动战士高达F90	
机动战士高达 影子方程式F91	
机动战士高达F91	
F91-MSV	

极具珍藏的豪华特别版！

限量收藏包中，将同捆由福井晴敏执笔，描写"赤色彗星"夏亚在UC历史中变迁心情的剧本"赤之肖像"；而夏亚声优池田秀一朗读的台词，更收录于特别编辑的DVD中。预约本作的玩家，更可以获得月刊《高达Ace》为迎接创刊周年纪念而推出的《G世纪Ace》约200页的原创合辑漫画。

▶《G世纪Ace》原创漫画合辑。

◀《赤之肖像》剧本与收录原作影像编辑而成的特别DVD。

为[redacted]即将[redacted]的人类，

BLACK★ROCKSHOOTER THE GAME

黑岩射手（下略“BRS”）是由曾担任“《潜龙谍影》系列”等作品机设的huke所创造的人气角色。从最初的一张插图开始，到配合初音未来制作成原创音乐影像，短时间内就获得不亚于初音未来的超高人气。继黑岩射手成功手办化、动画化之后，这次将会在PSP上大展身手。

文 酷洛洛　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

黑岩射手 游戏版（暂定）

ブラック★ロックシューター THE GAME

ImageEpoch	RPG	预定2011年夏季	日版
1人	6279日元	对应周边未定	

制作阵容
角色设计&原作：huke
导演：新纳一哉（代表作《世界树的迷宫》、《最后的战士》）
剧本：野岛一成（代表作《最终幻想Ⅶ・Ⅷ・Ⅹ》）

黑岩射手

灭亡近在眉睫的地球

与动画版完全不同，游戏会以独立的设定进行展开。本作的舞台设定在2051年的地球，2032年地球突然遭受外星人的侵略。在人类为种族存亡而奋力抗争19年后，集合人类智慧所制造出的最终兵器“BRS”终于觉醒，然而这时人类已经基本灭亡，只剩下了12人。玩家将扮演BRS，与剩下的精锐部队一起，展开壮烈反击。







噬城者（シテイ・イーター）

可以将人类的都市整个吞噬的超巨大机器。机体周围装有多个用于飞行的机器翅膀，利用前面的巨口将目标吞噬并破坏。如此强大的敌人，单凭BRS可以战胜么？

黑[illegible]之影将驰骋战场

最终兵器觉醒

BRS与军需企业“达达里奥·尼克斯特”组织的精锐部队“UEF·PSS”，使用包含了外星人技术的武器装备。玩家在游戏中要操作BRS，在UEF·PSS的协助下以暴制暴，与外星入侵者进行战斗。





你就是总监要找的那个『女王』？

第5使者 娜菲

统领机器部队的其中一人，在少女般的幼弱外貌背后，有着极为残忍的一面，其他使者对娜菲也是敬佩有加。娜菲他们似乎称BRS为“女王”，从她口中还透露出了“尼布里德”这个词，难道是有关入侵作战的内容？

面对拥有压倒性科技的外星人，她能否战胜？

从异星入侵地球的，是数名“使者”以及随从的众多机器人，下图中描述的是数名使者正就侵略地球进行作战会议。至于他们入侵的目的，目前依然是个谜。以下就为大家介绍其中一名使者。





CNRT

有着BRS数倍高度的可变形机器人，使用突进攻击时四肢可以变形，利用前方突起的探钻粉碎目标。

最後の約束の物語
さいごのやくそくのものがたり

残存的希望，最后的约定

文 苍穹 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

最后的约定物语

最后の约束の物语

Image Epoch	RPG	预定2011年4月28日	日版
1人	6279日元	对应周边未定	

《最后的约定物语》是Image Epoch在“JRPG宣言誓师会”上公布的原创作品，相信玩家们在看过上一辑口袋光环中的影像后都对本作有了一定的了解，下面为大家带来更进一步的详细报道。

Story



魔法在这个世界上曾经盛行一时，现如今，世界上惟一的、以魔导文明为自豪的王国“尤歌朵拉”被世人称作“理想乡”。然而机械帝国“萨维·尚铁”为了抹杀魔法师们最后的末裔，对该国发动了歼灭作战。在机械兵团压倒性的优势面前，“尤歌朵拉”这个理想的国度正濒临灭亡。

主人公沃尔夫作为“弥赛亚骑士”的一员，为了解救王国的百姓们而不懈奋战着。一旦疏忽大意或是判断失误，同伴们的生命就会消逝而去。在经历了种种痛苦之后，生还者将交织成怎样的故事？而他们又是否能遵守与逝者所立下的约定呢？

以濒临灭亡的王都为舞台，面对蜂拥而至的强大敌军，主角们展开了近乎绝望的抗争——这便是《最后的约定物语》。





拼死奋战的弥赛亚骑士



沃尔夫 ウォルフ

声优：神谷浩史

黄金武器 扎纳都

7名“弥赛亚骑士”之一，担任指挥官一职。在魔法和剑术方面都拥有卓越的才能，但他本人并未察觉。在某个事件后终于直面自己的命运，领导才能也就此觉醒。





塞蕾斯 セレス

声优：田村由加利

身为“尤歌朵拉”的公主，同时也是“弥赛亚骑士”之一。拥有强烈的正义感和非凡的感召力。为了解救百姓，她也挥动起黄金武器进行抗战。曾在和平时期深受百姓拥戴的她，究竟将面临怎样悲惨的命运呢？



拉修迪 ラシュディ

声优：铃木达央

黄金武器 瓦尔基德

黄金武器 弗玛斯汀

沃尔夫从小到大的同伴、挚友。一直支持着领队沃尔夫的他，温柔的目光中带着些许忧郁。年幼时就能熟练运用强力魔法的他堪称天才，但是这对其灵魂也会造成相当大的负担……



▼“萨维·尚铁”的机械兵们不知疲倦，也没有情感。其动力源和弱点都尚不明朗。

战略级的指令战斗

本作的战斗基于正统的指令选择式系统，最大的特点是玩家的行动会令敌人对角色的“敌对心”发生变化。如果抱着“我和这家伙交手过很多次了，随便应付一下就能获胜”的心态的话，这种基于经验的判断很可能会令玩家付出惨痛的代价。一旦疏忽大意而失去同伴的话，他们可是无法死而复生的。



▲对于逝去的生命，如何让他们的死不会枉费才是生者的责任。



使用特技的代价是灵魂

“弥赛亚骑士”所持有的“黄金武器”可以施放出大威力的特技，但相对的，使用者的灵魂也会因之慢慢消耗。每名角色都有各自的“魂之力（SP）”，一旦耗尽他们便会死去。玩家在谨慎使用的同时也要有相应的觉悟。



▲▼特技的威力和华丽度都毋庸置疑，但是你忍心使用吗？



立下“最后的约定”

在绝望的环境下，救助百姓的惟一手段，就是由两名“弥赛亚骑士”立下“最后的约定”而使出的大威力魔法。如果不具有无法被动摇的羁绊，两人便无法立下约定，因此玩家必须与同伴加深信赖关系。当终结来临之时，玩家想与谁立下约定，并托付怎样的意愿呢？



▲“最后的约定”是惟一的希望，《最后的约定物语》又将迎来怎样的结局？

文 乌冬 美编 咕噜

实况力量制作组的高尔夫游戏!

パワフルゴルフ POWERFUL GOLF 仮

在棒球游戏领域为人熟知的实况力量制作组的最新作终于公布了，不过各位棒球迷可别开心得太早，这次可不是“《实况力量棒球》系列”的最新作，而是一款高尔夫题材游戏，究竟由擅长制作棒球游戏的制作组所做的高尔夫游戏是怎么样的，下面就一起来看看吧。

父亲是何方神圣?

NINTENDO DS

力量高尔夫（暂名）			
パワフルゴルフ（　）			
Konami	ACT	预定2011年春	日版
1～4人	容量未定	售价未定	对应周边未定





▲本作的主人公力量高尔夫君，打高尔夫貌似是受父亲影响?





▲NDS的整个下屏都显示高尔夫球，该怎么打得好好研究。



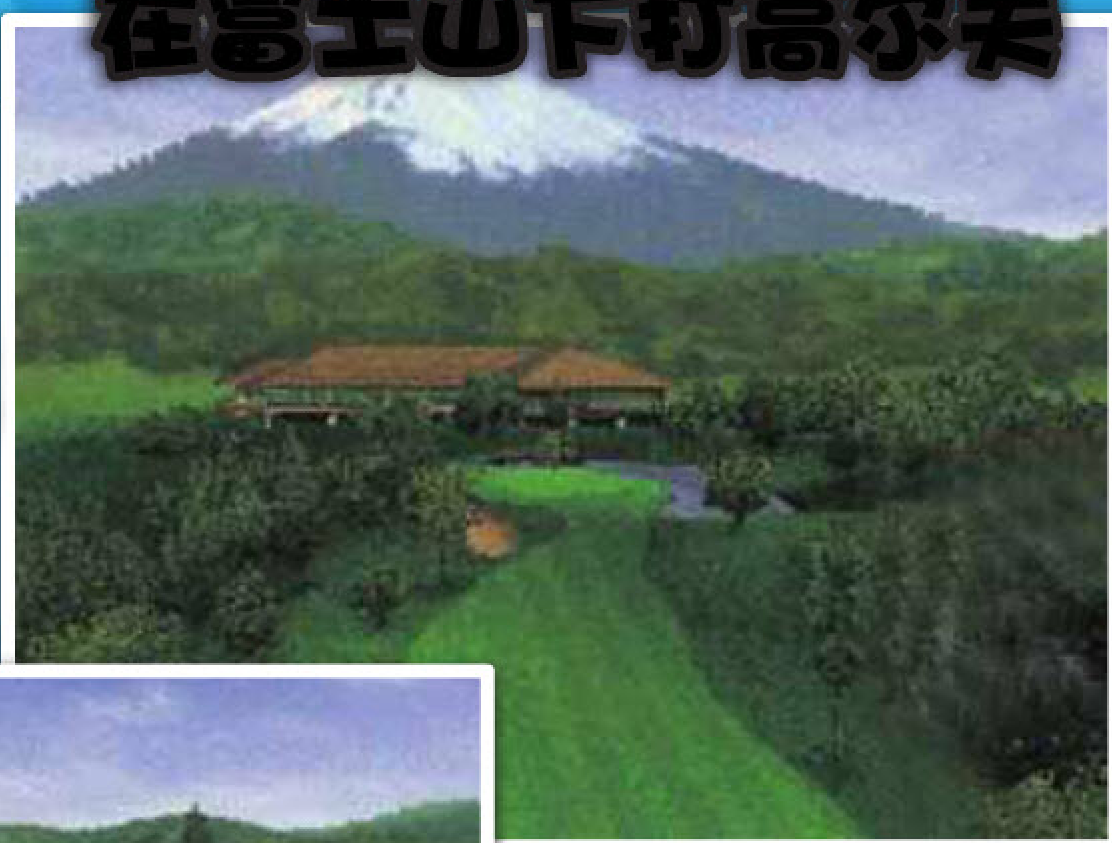
一目了然的画面构成

▲画面左边表示球场的缩略图，右上角的图标表示风向和风速。

各种各样的球场

本作收录了许多具有世界各国特色的球场，这次首先介绍的果岭在孤岛上的夏威夷球场和有富士山作为背景的日本球场，从球场的命名来看，说不定会有世界巡回模式哦。

在富士山下打高尔夫



▲受富士树海影响，场地的树木比较多，击球时记得要避开这些障碍哦。

具有热带风情的夏威夷





▲被海水环绕的夏威夷球场，看似简单的场地实则隐藏不少陷阱。



充满和风的球场

◀场地充满了和风的修饰。

独特的击球系统



对于一款高尔夫游戏来说，最重要就莫过于击球系统了。和目前市面上的大多数高尔夫游戏所使用的击球系统不同，本作采用了由实况力量制作组开发的独特系统，不过具体是什么官方尚未公布，下面从已有的情报来介绍一下。

击球的力量在这里决定？

从下屏的击球画面中可以看到，高尔夫球的内外两圈各有一个表示飞行距离的数字，可以判断击球力量的强弱应该是在这里决定，不过怎样打目前还不得而知。

熟悉的强挥要素采用！



实况力量制作组作品中常备的“强挥”要素在本作也有保留，如字面意思，使用后可以用力挥棒把球击得更远。但要注意的是，强挥有使用次数的限制，使用的时机需要三思。

一球定乾坤



▲使用强挥时，击球会有特殊效果。







一目了然的果岭画面





▲当球来到果岭时，画面会切换成图中这样，更利于玩家确认倾斜度和离球洞距离。





熟悉的模式

▲除了力量高尔夫君，还有各种各样的角色登场。



说到实况力量制作组作品中最好玩的，那还要数选手育成模式了，当然，这个模式在本作也有搭载。从公布的画面可以看到，和至今发售的实况力量制作组作品一样，可以通过比赛和练习提升选手的能力，而且从选手的能力表上还可以看到类似特殊能力的项目，这个究竟有什么用，实在值得期待。



▲和金发大背头的角色对话，对方的口气似乎不是很好。

美女医生？



◀叫作萝拉的女性角色登场，看打扮应该是医生。

似曾相识的角色？



▲这个戴眼镜的角色有点像系列经常登场的龙套矢部。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘 NEW GAMES SHOW

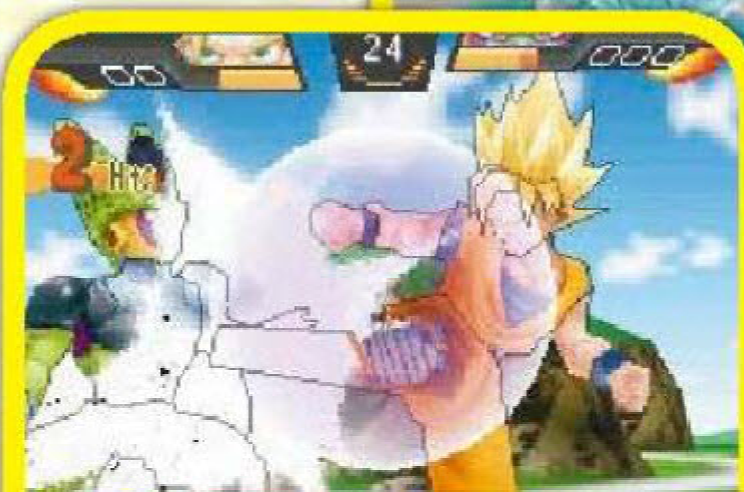
阔别5年的NDS《龙珠》对战新作











▲迫力十足的战斗画面，乍看还以为是PSP上的《龙珠组队战》呢。

《龙珠改 究极武斗传》是NDS上的《龙珠》对战动作游戏，距上一款的同类游戏《龙珠Z 舞空烈战》已经有5年之久。作为一款对战动作游戏，丰富的角色自然必不可少，本作登场角色多达50人以上，从龙珠的哥哥拉蒂兹到魔人布欧，《龙珠Z》内的著名角色大量收录其中。战斗方面，本作将充分利用NDS的操作灵活性，采用全新的战斗系统，让所有玩家都能快速上手。原作中如“龟波气功”、“元气弹”、“界王拳”等著名必杀技不仅能通过按键指令输入，还可以通过触摸下屏直接使出，同时兼顾到动作老手和初学者，让玩家轻松感受《龙珠》的魅力。

（文：酷洛洛）

NINTENDO DS

龙珠改 究极武斗传

ドラゴンボール改 アルティメット武斗传

◆NBGI◆ACT◆预定2011年2月3日◆日版



▲触摸下屏的招式名称，就能轻松使出必杀技。



驱赶异形，保卫地球的重任就交给你了！

PLAYSTATION PORTABLE

地球防卫军2 携带版

地球防卫军2 PORTABLE

◆D3 Publisher◆ACT◆预定2011年春◆日版

本作是2003年6月在PS2上发售的《THE 地球防卫军2》的移植作品。“《地球防卫军》系列”是让玩家扮演地球防卫军的队员，与同伴一起，使用各式各样的武器与地球上出现的无数巨大异形作战的3D射击动作游戏。本作的舞台在伦敦、东京，甚至还有地下异形巢穴，玩家要击退这些异形生物，还地球一个和平。

PSP版比起原PS2版增加了全新的场景和武器，还有全新的原创剧情。另外本作登陆PSP平台最大的进化，就是所有的关卡任务可以进行联机协力作战。如果有之前攻略PS2版感到棘手的玩家，这次说不定会轻松很多。

关卡总数超过70关，武器超过300种，还能自由自在地搭乘各种战斗兵器。PSP版甚至还有全新的空中飞行女队员登场，相信即使是玩过PS2版的玩家，也会有全新的体验。

（文：白菜）

与异形生物作战，保护地球！





PSP版新登场的女性飞行队员

日文版的《创意涂鸦》来啦！



NINTENDO DS

灵感解谜 马克思威尔的奇妙笔记

ヒラメキパズル マックスウェルの不思议なノート

◆Konami◆PUZ◆预定2011年1月27日◆日版

《创意涂鸦》是一款在北美大受好评的文字解谜游戏，该系列自2009年9月登场以来，系列两作都用出色的素质获得了玩家青睐。游戏的规则并不复杂，玩家需要召唤各种生物或物体来应对系统给出的问题，比如“抓住飞行的蝴蝶”、“利用工具飞跃坡道”等。召唤方式则非常特别——用触控笔在下屏上拼出目标物的单词。比如当玩家想使用梯子时，需要拼写ladder（ハシゴ），收录单词多达两万，玩家可尽情地发挥想象力。由于“语言”本身就是游戏最大的可玩要素，因此作为日版的《灵感解谜》完全可以看作一款使用了相同系统的新游戏。鉴于国内ACG圈懂日语的人越来越多，英语却未必佳的情况，本作便向这部分人提供了体验“创意涂鸦”的机会。

（文：胧月）



▲主人公马克思威尔的冒险开始了。



▲虽然NDS上的日语拼字游戏很多，但本作无疑能带给玩家最新奇的体验。



▲英语单词同样有效。

人气PC游戏登陆PSP！

PSP版原创女主角隐神穗乃里

PC平台大受好评的恋爱文字游戏《天津御空　云之尽头》将于2011年在PSP平台发售。故事以爽朗的初夏，洋溢着自然美景的濑户内小岛“美空岛”为舞台，玩家将与整天嫌麻烦的侍奉神明的偶像妹妹、青梅竹马的民宿女孩、致力于部活的后辈、神社的巫女等个性鲜明的角色咱开令人心动的冒险故事。

原版中作为非主要角色登场的音无夏帆在这次的PSP版中成为了可攻略角色，并且PSP还追加了一名名为隐神穗乃里的原创角色。除此之外，由原画、角色设计的负责人描绘的事件CG也大量增加，还增加了背景插图、立绘影响等新要素，玩过原作的玩家也能重新投入到这款拥有诸多新要素的移植作品中。

（文：阿鲁）



PLAYSTATION PORTABLE

天津御空　云之尽头

あまつみそらに！　云のはたてに

◆Prototype◆AVG◆预定2011年◆日版

幻之地的新冒险



本作的关键数码宝贝——斯帕达兽





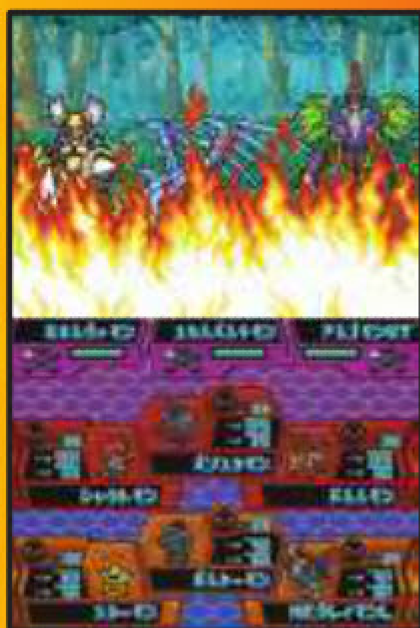
NINTENDO DS

数码宝贝　超组合战争　蓝·红

デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー&レッド

◆NBGI◆RPG◆预定2011年3月3日◆日版

NBGI旗下大人气儿童向育成类RPG“《数码宝贝》系列”最新作即将于NDS登场，游戏的世界观以2010年夏季开始播放的电视动画《数码宝贝组合战争》为基础，并采用了原创的剧情以及育成系统。这次的舞台是数码世界中被成为幻之地的艾尔埃斯顿区域，主人公工藤大器被不可思议的旋律吸引来到了这里，并遇到了掌握故事关键的数码宝贝斯帕达兽，从而展开了一段新的冒险。本作分为《蓝》和《红》两个版本发售，两个版本的主要区别在于敌方、登场的数码宝贝和分支任务三个方面，在《蓝》版里敌方是“蓝炎军”，而《红》的则是“黄昏军”，两个版本合共会有350种以上的数码宝贝登场，当然部分别数码宝贝只会在其中一个版本出现。


▲冒险途中会遇到各种强敌。


▲序盘大器与自己的数码宝贝伙伴们相遇。

（文：乌冬）

非善即恶、既善亦恶还是时善时恶？



NINTENDO DS

化身博士之奇案

The Mysterious Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde

◆O—Games◆AVG◆预定2011年2月18日◆美版



在现场的遗留物品上获取嫌疑人指纹

调查场景中的可疑处

本作根据十九世纪英国作家罗伯特·路易斯·史蒂文森长篇小说改编，游戏设置在19世纪的伦敦，年轻的杰基尔博士喝下了一种试验用的药剂，不料在晚上化身成邪恶的海德先生四处作恶，因此杰基尔终日徘徊在善恶之间，令他饱受折磨。玩家在游戏中将要交替控制杰基尔博士和海德先生，搜索各种美丽的场景并随着调查的进展不断深入伦敦神秘的地下世界，在寻找治疗瘟疫的解毒剂的同时慢慢发掘一桩秘密背后的阴谋。调查的过程中困难重重，玩家需要利用两名角色的不同特性去解开谜题和含有动作技巧的挑战，玩家也可以随时进入主角的化学实验室，通过配置转化药剂来解决谜题。

（文：伊娃）

开启绿色环保行动

NINTENDO DS

百慕大三角 拯救珊瑚礁

Bermuda Triangle: Saving the Coral

◆Funbox Media◆PUZ◆预定2011年2月18日◆欧版

珊瑚礁是世界上濒临灭绝的海洋生物，需要玩家来拯救！本作是一款益智解谜游戏，通过制作各种各样的果实并投放入海洋，来喂养生物链中较为脆弱的海洋生物。游戏的玩法很简单，使用轮船上的发射器将各种果实发射到海洋中，相同果实在四个或以上相连时便会消除，而且在连续消除多次后还会获得炸弹等辅助道具。

每完成一个关卡玩家都会获得一定的金钱奖励，完成的时间越短获得的金钱就越多，利用金钱可改变海洋的背景画面，也可以给轮船和辅助道具进行升级。游戏的画面卡通可爱，配乐轻松休闲，玩家在探寻百慕大三角不同寻常的同时，也能尽享美丽的海景并和海洋生物们近距离接触。

（文：伊娃）



▲如果果实未能及时消除而触碰到海底生物时任务失败。



▲游戏时会不时有乌贼捣乱将果实熏黑。

文 翔Starry、Civily练

游戏一品轩

栏目主持：LIKY

最近国外游戏杂志爆出PSP2的清晰外形图，或许是由于网友制作的各类PSP2猜想图看得太多，小C对这次的外形已经没了兴奋感。越来越多的爆料让我们感觉到索尼在掌机市场的巨大野心，触摸、高清、强大的性能一个不少，关键就要看索尼是否能在新一轮的掌机大战中博得游戏开发者和玩家的青睐了。

本辑游戏推荐

推荐给 “《泪洒三重冠》系列”的粉丝玩家·S·RPG游戏的狂热爱好者

PSP 泪洒三重冠外传 阿瓦隆之谜 携带版

ティアーズ·トゥ·ティアラ 外传－アヴァロンの谜－PORTABLE

Aquaplus	S·RPG
日版	容量：约970MB

拔出剑！踏上冒险的征程！


▲本作的人设非常可爱。

《泪洒三重冠》是2005年PC平台上的一款S·RPG游戏，精美的画面和出色的游戏素质让该作一炮而红，于是厂商趁热打铁在多个平台推出相关作品，并在2009年播出了其动画版，而本游戏则是系列的一款外传作品。游戏的故事发生在上一代剧情完结的几年之后，Elin与Albion两个国家组建了一个新的王国，在两位国王的精心治理下，人们过着幸福安宁的生活，不过某一天，整个城邦被充满邪气的藤蔓所缠绕，主角们不得不重新开始冒险的旅程。本作主要分为冒险和战斗两个部分，在前者里玩家主要以AVG文字游戏的形式发展剧情，精美细腻的手绘场景让人赏心悦目，而对话时角色表情的丰富变化更是把人物刻画得活灵活现。相比冒险部分的华丽表现，战斗时的画面就显得有些过于朴实了。本作在传统策略游戏走格子的基础上引入一些有趣的系统，比如游戏画面右下角的属性周期盘每回合结束后都会转动一次，而此时轮盘正上方的属性会刚好处于爆发状态，如果立即发动该属性的攻击会对敌人造成比平时更大的伤害。此外本作还有一个比较有特色的ZOC系统，即人墙战术，大体来说就是对方人物站在你跟前时会影响你向前的行动能力，比如在游戏中利用防御高的战士阻挡敌人接近其身后的法师或弓箭手就是一种比较实用的人墙战术。总的来说本作的综合素质不错，宏大的剧情、优秀的游戏系统都相当吸引人，不过对于日文苦手的玩家来说本作的魅力或许要打上一个折扣，喜欢策略类游戏的玩家不要错过本作。



▲游戏战斗部分的人物模型稍微有些粗糙。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 触摸大师4 连接

TouchMaster 4 Connect

Warner Bros Games	PUZ
欧版	编号：5411



▲玩家需要在众多障碍之间寻找空隙进行躲避。

由Warner Bros Games出品的休闲类游戏“《触摸大师》系列”在玩家中有着不错的口碑，近日该系列在NDS平台上推出了其最新作。与前几部作品的形式类似，本作收录了几十种有趣的小游戏，而这些小游戏在该作中被分为扑克、益智、棋盘、动作共四大类，玩家可以通过屏幕下方的分类图标来快速定位它们。本作中大多数游戏都充分利用了NDS的触摸功能，简单直接的操作让任何人都能很快感受到游戏的乐趣，比如其中一个游戏玩家需要引导小雪人快速躲避障碍，并吃掉地上的积雪让自己长大，虽说全程只需要用到触控笔，但也同样很考验玩家的快速判断能力。此外本作还允许玩家通过网络在Facebook和Twitter上分享游戏中的成绩，喜欢小游戏的玩家不妨尝试一下本作。

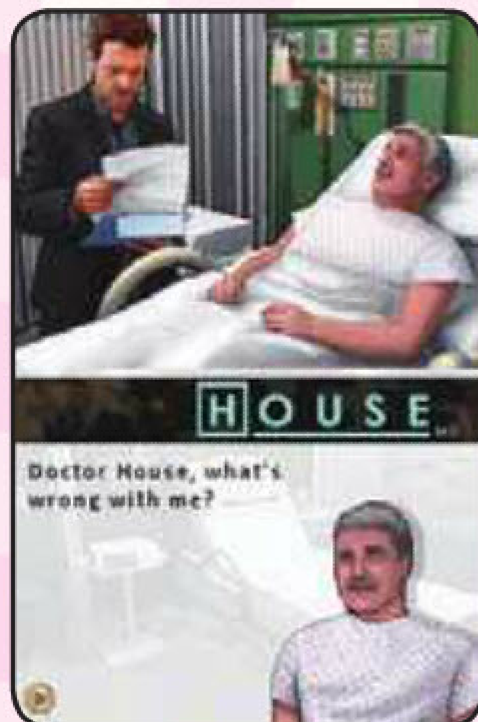
推荐给 喜欢休闲类游戏的玩家·需要放松心情的玩家

NDS 豪斯医生

House M.D.

Mindscape	AVG
美版	编号：5410

爱看美剧的朋友应该对《豪斯医生》不会陌生，这部已出到第7季的经典连续剧在观众中依然人气高涨，而本作则是根据原作连续剧改编而来的一款AVG游戏。本作的剧情分为很多个章节，除了讲述主角格雷戈豪斯为病人解决各种疑难杂症外，还着重突出了豪斯医生与他的团队、同事在生活中发生的一些事情。本游戏的并不是单纯的文字AVG，而是以剧情穿插着众多小游戏的形式进行，其中为病人做手术开刀是本作的重头戏。在手术部分中，玩家需要利用触控笔为病人身体进行细心的检查，并对发现的伤口进行切割、缝合、注射等操作，紧张的气氛让人有一种救死扶伤的使命感。作为一款美剧改编游戏，本作很好地重现了原作的风格，《豪斯医生》的粉丝观众不要错过本作。



▲豪斯正在询问病人的病情。

推荐给 原作连续剧的粉丝·对医学方面感兴趣的玩家

NDS 历史大战夺天下 天下第一大混战

历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル

SEGA	ACT
日版	编号：5404

本作是一款由街机卡片游戏《历史大战夺天下》改编而成的ACT作品，游戏以日本战国时代的著名武将为中心，用恶搞大乱斗的方式重新颠覆了这段历史。本作流程是按照战国历史的时间顺序进行的，玩家在游戏过程中可以经历到“本能寺之变”、“关原会战”等著名事件。该作与其他乱斗游戏最大的区别在于没有主动防御的设定，玩家只有在被攻击时保持原地不动才会有自动的辅助防御。既然无法主动防御就只有利用门板、草鞋、竹子等恶搞武器与敌人拼个你死我活了，而本作中玩家的对手也是颇具特色，如长得像猴子的丰臣秀吉、可以变换性别的上杉谦信等，即使是在紧张的战斗中也会让你忍俊不禁。虽说本作是一款大乱斗作品，但SEGA依然赋予了它不错的操作感和硬派的风格，喜欢ACT游戏的玩家值得尝试一下本作。



▲一不小心我方角色就遭到了敌人的重创。

推荐给 对日本历史感兴趣的玩家·喜欢ACT游戏的玩家

PSP 侦探歌剧 少女福尔摩斯

探偵オペラ ミルキィホームズ

Bushiroad	AVG
日版	容量：约680MB

本作是Bushiroad在PSP上推出的一款的原创AVG游戏，游戏讲述了在21世纪的横滨怪盗横行，众多珍贵的文物屡遭偷窃，而四名立志成为侦探的少女被“福尔摩斯侦探学院”选中，经过培训学习组成了怪盗调查团队“天才四人组”与怪盗们展开了激烈的斗争。本作在平常的生活事件中节奏相对轻松，不过一旦“谜之事件”发生以后，游戏中的气氛会瞬间变得紧张起来，玩家需要和这些高智商少女们一起，利用她们的超能力调查案情，并在限定的回合里前往不同地方收集证据和证词。除了办案外，游戏中玩家和四位少女的交流也十分重要，只有在平常生活中博得她们的信任，办案时的合作才会变得更加愉快。对侦探题材感兴趣的玩家不妨用本作来体验一下办案的刺激感吧！



▲这两个少女看起来怎么也不像高智商侦探呀。

推荐给 喜欢AVG文字游戏的玩家・对侦探题材感兴趣的玩家

NDS 时尚纸娃娃DS2

Poupee girl DS2

Alvion	SLG
日版	编号：5419

自去年推出的《时尚纸娃娃DS》在女性玩家中大受好评后，厂商Alvion在今年年末推出了其续作，而游戏还根据服装的风格分为了“甜蜜粉红”及“优雅薄荷”两个版本发售。正如游戏名字一样，本作中的角色和衣服都是卡通纸片风格的，看起来非常有特色。刚开始玩家需要给自己的纸娃娃设定一个形象，除了基本的发型、肤色等元素，本作甚至还可以设定纸娃娃眼睛的形状及颜色等细节。游戏中玩家的手机会经常收到一些比赛通知信息，如果玩家想参加，只需按时到达会场即可。赛场上玩家需要根据可爱、休闲、性感等要求来搭配衣服并接受评委们的考核，当然，巧妇难为无米之炊，玩家如要想获得高等级比赛的胜利，努力挣钱多买一些华丽的衣服来备战是必不可少的。



▲今天该穿什么样的衣服出门呢？

推荐给 沉迷于服装的女性玩家・想学习搭配衣服的玩家

PSP 武装之心

アームズハート

Hamster	RPG
日版	容量：约300MB

虽然玩大家早已对画面华丽无比的3D RPG游戏习以为常，但传统2D RPG朴素的画面风格依然受到很多玩家的喜爱，而本作就是这样一款画面复古的角色扮演游戏。本作的主题有些晦涩黑暗，人设都带有很强的叛逆性，阴郁的背景音乐把游戏的气氛烘托得非常到位。本作的战斗非常有特点，无论是攻击、防御、逃跑都会出现一个齿轮系统，如果让转动的齿轮停在白色区，则攻击、防御的成功率会大大提高，要是能抓准时机把齿轮停在窄小的红色区更是可以形成连续攻击。此外玩家在游戏中还可以收集到各种属性的齿轮来强化自己的战斗能力。本作让人忍不住想吐槽的地方就是储存点实在是太少，对于短时间娱乐的玩家显得非常不方便。喜欢传统RPG游戏的玩家可以尝试一下本作。



▲本作角色的衣着都十分的朋克。

推荐给 喜欢RPG游戏的玩家・有复古情结的玩家

NDS 忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷

忍たま乱太郎 学年対抗戦パズル！の段

Russel	ETC
日版	编号 ：5381

《忍者乱太郎》是1993年在NHK综合频道播放的一部经典动画片，讲述了乱太郎在忍者学校里经历的一系列有趣故事。本作中收录了原动画的众多角色，并请到了动画版的原班阵容为游戏配音。刚开始，玩家可以在故事、单人挑战等模式中任选一个进行游戏，本作的玩法与普通的方块游戏玩法类似，即通过对空间结构不断地调整来消去方块，而在紧张的游戏过程中，玩家可以在上屏看到角色们的心情，当玩家成绩好时他们会手舞足蹈为你打气，而当玩家形势危急时他们也会表现得垂头丧气。此外，本作的特典还收录了丰富的内容，玩家除了可以在其中收听到各个角色的语音外，还能在参加动画相关知识的测试。喜欢原作动画的玩家不妨用本作来回忆一下以往的美好时光吧。



▲晃眼看去还以为乱太郎是机器猫里的康夫。

推荐给 原作动画的粉丝玩家・喜欢方块类游戏的玩家

一品短消息

PSP短消息

●《世界传说　光明神话2》在近日发布了完全汉化版，该版本的制作过程历时近两年，汉化素质不错，期待已久的玩家们不要错过。



●SCEJ推出，号称三分钟就能玩高兴的小游戏合集《全民都爽快》在近日推出了官方繁体中、英文合版，喜欢休闲类游戏的玩家值得一试。

●在PS2上广受好评的恋爱AVG游戏《锻冶师　白翼之章》和《锻冶师　黑翼之章》在近日打包移植到了PSP平台，游戏讲述了两千年前，“矢砂”和“高间原”两个大家族之间的爱恨情仇。

●“《游戏王》系列”最新作《游戏王5D’s 卡片力量5》在近日推出了欧版。

NDS短消息

●“《魔法工厂》系列”的最新作《魔法工厂3》在近日发布了简体中文普通话配音版，该版本在文字图片完全汉化的基础上加入了原创中文配音，让国内玩家能更加深入地体会到该游戏的魅力，推荐给原作粉丝和对中文配音感兴趣的玩家。

●《万能先生的泡妞生活　白天讲座篇》是一款教导男生如何追求女生的游戏，而该作在近日发布了完全汉化版，还没有女朋友的玩家不妨尝试一下本作。



●由Hudson开发的益智解谜游戏《奇幻房间》在近日发布了文本汉化版，在本作中玩需要利用有限的物品来改变房间的空间结构，最终让自己逃出密室。

●由NGBI出品的RPG游戏《数码宝贝　日光·月光》在近日发布了完美汉化版。

上映两周的《让子弹飞》票房已经突破了4亿大关，姜文老师“站着赚钱”的心愿算是得以满足，本片除了四川话版十分给力外，给观众留下的想象空间也是非常的大，看看豆瓣上海量的隐喻分析贴，不得不佩服姜文老师是调戏观众心理的高手。平心而论，本片算得上是今年最好的国产片之一了，值得大家抛弃RMVB去电影院看一看。

时隔十一年，无数游戏迷心目中的女神阿雅再次降临，这不得不说是“真·久违”了。当年十几岁的玩家如今都已经长大成人，甚至有不少已经组建起了家庭，但相信他们心目中还存留着对系列作品的珍贵回忆，这也反映出十多年后《寄生前夜》再度“复活”对系列玩家具有多么重要的意义。虽然游戏并没有采用《寄生前夜3》这样标准的续作名称，但《第三个生日》以及游戏所作出的革命性改变更能表达出制作组为这款作品赋予的含义——恭喜《寄生前夜》迎来它的第三次新生！





PLAYSTATION PORTABLE

寄生前夜 第三个生日

The 3rd Birthday

Square Enix	A・RPG	2010年12月22日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

文 白夜 编 苍穹 美编 澄香

系统介绍

画面解说



1.通讯信息，这里会给予玩家一些游戏提示
2.手榴弹剩余数量
3.当前装备武器、剩余弹量
4.解放计量槽
5.生命计量槽
6.当前场景内己方士兵（一般人）的姓名与剩余生命值列表
7.雷达导航：无敌人时呈蓝色，有敌人时呈橙色，红点为敌人，白点为我方士兵（一般人），绿色箭头为指示前进方向
8.当前敌人的生命值

战斗基础讲解

射击

用装备的武器射击是游戏最主要的攻击方式，射击的方式基本分为两种：移动中射击、站桩射击。后者基本可以如实反映武器数值方面的攻击性能，能稳定地输出伤害；而前者多在实战中应用，机动性较高，但会影响射击精度（准星会扩散），发射同样弹数的情况下一般输出的伤害值会低于站桩式射击，这点可以在游戏中的“铳器保管室”中比较直观地反映出来。玩家对于这两种射击方式应用的原则为：活用移动中射击并在敌人的攻击间隙抓紧时间应用站桩式射击给予敌人最有效的伤害。


▲跑动中射击时准星会扩散，影响射击精度。

回避

回避也分为两种方式：一般回避与射击时的回避，最多都可以连续进行三次回避，前两次幅度较小，最后一次幅度较大但其后的硬直时间也长。后者的回避距离要比前者短很多，并不适合躲避所有攻击，玩家要在与各种敌人的交手中了解敌人的攻击方式从而选择合适的回避方式。

操作详解

按键	平时	战斗中
滑杆	移动	移动
○	确定	投掷手榴弹
×	取消/调查	翻滚回避（可连续三次）
□	–	射击
△	–	深潜
十字键	调整视角	调整视角/瞄准以及深潜时切换目标
十字键↓	–	取消深潜/配合R键锁定最近的敌人
R	恢复正面视角	锁定敌人/交叉攻击（按住）
L	–	换弹夹
START	打开菜单	打开菜单
SELECT	–	–
△+○	–	解放
R+△	–	深潜击杀
L+○、△、×、□	–	切换装备武器

战斗进阶讲解

深潜（オーバーダイブ）

“深潜”是贯穿本作的主题，也是战斗取得胜利的关键。深潜的基本方式就是当场景内有我方士兵（一般人）时，按△键就可以将意识附着于对方身上，其意义主要有以下几点：

1.位移。通过深潜快速获得战斗中的有利位置，比如深潜至高台或者掩体后的士兵身上，有时还可以利用深潜穿越过一些障碍物。

2.利用我方士兵身上的特殊武器。有时我方增援的士兵身上会有一些强力武器（画面右下的士兵列表中名字前面有武器图标的）。

3.救命。这点虽然有些不人道，但却是玩家必须要掌握的主要应用点。当阿雅的生命值消耗殆尽并倒地时，只要场景内有可以发动深潜的士兵，请不要犹豫，发动深潜后就可以拥有一个新的“肉体”。

4.制造交叉射击条件。属于比较高端的应用，通过深潜到各个士兵身上，调整他们的位置从而制造可以发动交叉射击的条件。

深潜击杀（オーバーダイブ・キル）

阿雅的深潜系统所衍生出的特殊攻击方式，威力巨大，但有一定的发动条件——连续攻击敌人之后，敌人头上的生命计量槽会闪烁黄色的光效，此时继续攻击就可以将敌人打至“蜷缩状态”，而与此同时敌人身上会出现黄色的△按键提示，抓住时机按下△键就可以发动“深潜击杀”，其威力是根据阿雅的等级来决定的。深潜击杀的应用意义有以下几点：1.瞬间对敌人造成大伤害；2.一定几率获得敌人身上的DNA芯片；3.BOSS战中的关键性作用，通常也作为终结技将BOSS击破。



▲此刻就是深潜击杀的发动时机。

交叉射击（クロスファイア）



▲敌人身上的三个圆圈代表除玩家外有三名士兵将同时参与此次交叉射击。

与我方士兵共同对敌人造成大伤害的攻击方式，具体发动条件为：在场景内有手持突击步枪并站立于掩体后的士兵，其射程刚好与玩家射程重叠，这时如果玩家锁定敌人的话，就会看到画面中下方有一条连锁计量槽在积蓄，当连锁槽积蓄满之后，被锁定的敌人身上会出现黄色圆圈，这代表同时有我方士兵也锁定了它（有几个圆圈代表有几名士兵同时参与本次交叉射击），随后伴随着玩家下令（□键），交叉射击随之发动，爽快感满点！

交叉射击在对敌人造成较大伤害的同时，也可以对敌人造成较大冲击从而制造深潜击杀机会。而之前提到的深潜之于交叉射击的应用，也就是利用深潜将我方士兵调整到掩体后的位置从而便于发动交叉射击。

解放（リバレーション）

画面的右下角有一条“解放计量槽（リバレーションゲージ）”，此计量槽会随着玩家攻击敌人而增长，积蓄满后玩家可以随时按下△+○键使阿雅进入解放状态。此状态下阿雅会高速移动、自动回

避敌人攻击并装备上双枪，攻击变成释放强有力的能量弹（エナジーショット），可直接对敌人造成重创，并紧接深潜击杀。解放计量槽会随时间的推移而减少，计量槽清空之时阿雅便恢复正常状态。

解放的另一个使用技巧也是“救命”，当阿雅在游戏中的生命值消耗殆尽，而身旁又无可深潜的士兵时，如果可以发动解放，就能在解放状态解除时恢复一丝生命值从而使阿雅存活下来。

其余战斗要点

1.站着不动的话，阿雅的生命值是会慢慢恢复的。

2.深潜击杀以及解放状态解除时，阿雅都会有比较明显的硬直，此时非常危险，而回避动作一定程度上可以取消这些硬直，一定要尽量缩短硬直的时间。

3.切换装备武器的同时，各武器的弹夹也会被填满。

4.反复深潜到同一士兵身上可以使武器装备栏下方的武器子弹数重置，也就是一定意义上的“无限子弹”。

关于武器

游戏中的武器主要是各种枪械，分为六大类：手枪、突击步枪、霰弹枪、狙击步枪、榴弹发射器以及特殊武器。在武器购买时也可以看到每一类武器中又根据偏重点不同而分为了NORMAL、POWER、IMPACT、SPEED几种，分别代表“平衡型”、“注重杀伤力型”、“注重冲击力型”以及“注重射速型”。武器有关的各项属性效果如下：

W–POWER	武器的固有杀伤力
B–POWER	子弹的威力，数值越大则输出伤害就越高
B–IMPACT	子弹的冲击力，数值越高越容易发动深潜击杀
HANDLING	武器的控制性，实际上也就是射击精准度
RANGE	武器的有效射程

对武器进行改造时则可以提高武器的以下几个方面：

ACCURACY	提高武器的精准度
CAPACITY	提高武器的单弹夹容弹量以及总容弹量，基本上两者是相斥的
POWER	提高武器的子弹威力
IMPACT	提高武器子弹的冲击力
SPEED	提高武器的射速

玩家所能携带的共有三把武器，一把为初始的手枪92M，另外两把自定义。其中92M子弹无限且无法卸下，是陪伴玩家整个游戏过程的武器，它虽然杀伤力有限，但细心的玩家会发现在将其改造后它能快速增长阿雅的解放计量槽，这也是这把手枪到游戏中后期最主要的应用之一。此外需要注意的是，六大类武器中，狙击步枪、榴弹发射器以及特殊武器都不是自动锁定的，需要玩家手动瞄准，而这些武器也无法进行移动中射击。

阿雅除去自身的等级以及生命值等属性外，还存在武器使用熟练度的设定。每种武器对应一种熟练度，而武器的熟练度又和该类武器的改造部件解锁条件息息相关，熟练度不够则无法购买相应武器的改造部件。



▲在加装改装部件时可以从画面最上方清楚地看到武器各项数值的变化。

DNA芯片组合（OE Setting）

本作的主要育成系统。之前提到在使用深潜击杀时有几率获得DNA芯片（DNAチップ），而将这些DNA芯片安放在DNA面板上（DNAボード）并装备上该面板就能让阿雅拥有各种特殊能力。DNA特性分为以下几种颜色：

颜色	效果
蓝色	被动技能
橙色	深潜强化技能，在发动深潜后有几率发动
黄色	深潜击杀技能，在发动深潜击杀后有几率发动
绿色	交叉射击技能，在发动交叉射击时有几率发动
紫色	解放技能，在发动解放时有几率发动
红色	恶性，负面技能

DNA芯片的安放

DNA面板为3×3大小，OE Setting就是把DNA芯片（有可能含有1～3个不等DNA特性）安放在这9个格子里。注意在安放时尽量把同种特性的邻接摆放，这样各相同特性之间就可以相互联通，从而提升特性等级。但是由于DNA芯片往往并不能按理想中的拥有个数正好的DNA特性，所以很多情况下，安放DNA芯片到面板上时很多DNA特性会重叠，这时就会发生DNA特性融合，基本原则为：同种颜色特性融合时会保留高等级的特性，而不同颜色的融合时则会发生DNA变异，有可能变为其他颜色的DNA特性。情况分为：A正常变异、B良性变异、C突然变异、D恶性变异。其中C突然变异有可能变为融合双方之外的DNA特性，甚至变为更加稀有的特性，这点请在融合时的预览画面中反复按□键将自己满意的特性刷出来再执行即可。



▲在发生恶性变异时反复按□键就可以改变变异性质。

DNA特性说明及突然变异参考融合方法

被动强化特性・蓝色

名称	说明	突然变异融合方法
エナジーディフェンス	防御力上升	クリティカルショット（蓝）×アンチボディ（橙）、オッズアップ（蓝）×クロスヒーリング（绿）、ヒーリング（橙）×スロウリチャージ（红）
バリア	一定概率产生防御敌人所有攻击的结界	エナジーディフェンス（蓝）×ヒーリング（橙）、プリレイズ（蓝）×エナジーショット（蓝）
プリレイズ	生命值降为0时复活一次	クロスヒーリング（绿）×ヒーリング（橙）、エナジーディフェンス（蓝）×ヘイスト（黄）
パワーサージ	击破敌人时一定时间内攻击力上升	ヘイスト（黄）×イルネス（红）
クリティカルショット	装备手枪时，低概率打出能量弹	リストック（橙）×ヒーリング（橙）
オッズアップ	获得DNA芯片的几率上升且获得DNA芯片的质量上升	ラピッドリンク（绿）×イルネス（红）、クロスヒーリング（绿）×リストック（橙）

深潜强化特性・橙色

名称	说明	突然变异融合方法
ヒーリング	深潜时一定概率生命值恢复	—
アンチボディ	深潜时一定概率防御力上升	クロスヒーリング（绿）×プリレイズ（蓝）
リストック	深潜时一定概率补充子弹	キルブースト（黄）×スロウリチャージ（红）、ヒーリング（橙）×パワーサージ（蓝）
インパクトウェーブ	深潜时释放将周围敌人吹飞的冲击波	キルブースト（黄）×クロスヒーリング（绿）、アンチボディ（橙）×リジェネレーション（紫）

深潜击杀强化特性・黄色

名称	说明	突然变异融合方法
キルブースト	深潜击杀的攻击力上升	ヒーリング（橙）×アンチボディ（橙）
ヘイスト	深潜击杀后，周围时间变慢	ヒーリング（橙）+ブーストファイア（绿）、クロスヒーリング（绿）×スロウ（红）、パワーサージ（蓝）×エナジーショット（蓝）

交叉射击强化特性・绿色

名称	说明	突然变异融合方法
ブーストファイア	交叉射击威力上升	アンチボディ（橙）×オッズダウン（红）、クロスヒーリング（绿）×エナジーショット（蓝）
クロスヒーリング	交叉射击后，一定几率回复参与者的生命值	アンチボディ（橙）×エナジーディフェンス（蓝）
ラピッドリンク	交叉射击计量槽积蓄加快	アンチボディ（橙）×クロスヒーリング（绿）、ブーストファイア（绿）×クロスヒーリング（绿）

解放强化特性・紫色

名称	说明	突然变异融合方法
エナジーショット	解放状态下的能量弹威力提升	オッズアップ（蓝）×イルネス（红）、クロスヒーリング（绿）×エナジーディフェンス（蓝）

リジェネレーション	解放状态下阿雅会恢复生命值	キルブースト（黄）×ヒーリング（橙）、イルネス（红）×红色以外任意
インフェルノ	解放状态下消费全部生命值对周围的敌人造成巨大伤害	キルブースト（黄）×アンチボディ（橙）、クロスヒーリング（绿）×ラピッドリンク（绿）

恶性特性・红色		
名称	说明	突然变异融合方法
スロウ	动作变迟缓	—
スロウリチャージ	换弹夹时间变长	—
オッズダウン	获得DNA芯片几率下降	—
エスケープダウン	紧急回避的连续使用次数下降	—
イルネス	生命值恢复速度变慢	—
ディジーズ	解放计量槽积蓄变慢	—

全防具服装获得方法一览



▲装备上后连战斗语音都会变为可爱风格的女仆装。

服装名称	防御等级	获得方法
Black Leather（黑皮革装）	B	初期拥有
White Eider（白羽绒装）	A	初期拥有
Apron Dress（女仆装）	B	EASY难度以上通关后追加
China Dress（旗袍装）	C	Normal难度以上通关后追加
Swim Wear（泳装）	C	Hard难度通关后获得
Knight Armor（骑士装）	A	Deadly难度通关后获得
Titanium Bunny（兔女郎装）	C	Genocide难度通关后获得
Business Suit（业务装）	B	任意难度通关一次后在主基地的更衣室内调查衣柜后获得（前三章限定）
Santa Soldier（圣诞装）	B	任意难度通关一次后在前田住所下方的厕所旁获得（后两章限定）
OD Suit（深潜装）	B	游戏的官方会员网站联动特典
Lightning Custom（闪电装）	A	游戏的官方会员网站联动特典

流程攻略

注：本篇流程攻略以NORMAL难度为准。

EPISODE 0 赎罪

MAP 1

这里惯例是熟悉游戏的基本操作，包括移动、瞄准、射击以及填弹等。地图的两个角落有绿色光效的地方分别是子弹（全填满）和手榴弹，后者务必取得，前者可在消灭完



▲绿色光效的是补给物资，分为子弹和手榴弹两种。

此场景的敌人后再进行补给。另外切换武器可立刻使弹夹被填满的特性需要掌握。首先出现在玩家面前的扭曲者（本作敌人的统称）是隐蔽者（スラッカー），它的主要攻击方式就是利用细长的手腕攻击，攻击范围有限，与其保持一定距离后退边射击消灭即可，需要注意的是它倒地后爆裂也具有攻击判定，所以将其打倒后不要立刻靠近。

MAP 2

此场景的内容要玩家掌握的是深潜系统以及有效利用掩体。深潜的发动方法很简单，在有其他士兵存在的情况下，按下△键便可以自动搜索到该士兵并发动深潜。当有多个目标可以进行深潜时，按住△键用十字键便可以精确选择目标。靠近掩体后阿雅会自动躲避到掩体后面，在掩体后的射击以及扔手榴弹操作与平时一样，这里主要出现的扭曲者为飘在半空中的填塞者（ワッド），攻击方式为吐出毒球。在掩体后面躲避并利用它的攻击间歇对其造成伤害即可通过。



▲需要注意的是掩体在受到一定程度的攻击后就会被破坏。

MAP 3

这里将发生游戏中的第一场大规模战斗，而消灭敌人的关键则在于之前提到的交叉射击。我方士兵的位置很好，基本不需要玩家刻意进行深潜移动。敌人出现后可先选择高处的士兵深潜至其身体上以占据有利射击地形，锁定敌人后不要开火，等待连锁计量槽积蓄满后按下□发动交叉射击，这是本场景快速消灭敌人的主要方式。不过高处的地形无掩体，在被敌人集中攻击的时候可立刻深潜到另外的士兵上脱离困境，需要注意的是有士兵死掉的话也是会影响章节结束时的结算成绩的，所以玩家也别太不仗义了……

另外在这个场景内阿雅已经可以发动深潜击杀技能，使用手榴弹或者交叉射击造成的伤害一般可以使扭曲者的身体蜷缩并出现深潜击杀的按键提示。

MAP 4

这里要玩家熟悉的是阿雅的另一特殊能力——解放。当画面右下角的计量槽积蓄满后，玩家就可以按下△+○键使阿雅进入解放状态。将全部敌人消灭后，离开场景，本章结束。

过关时影响章节成绩的要素有以下几项：通过关卡所耗费的时间、玩家死亡次数、士兵死亡数量、难度。除此之外，结算时还会看到本章节通过时玩家达成了几项搜查实绩以及一些隐藏的特殊奖励，比如达成“防具没有被破坏”等条件，这些同样会影响到奖励的经验值和BP。

在游戏章与章之间，阿雅会身处CTI总部，这里有各种设施以供玩家进行战斗能力的调整。

深潜室（オーバーダイブルーム）

每次任务的出发地点，这里的电脑是玩家主要利用到的设备。除去常规的DNA芯片组合（OE Setting）以及武器调整（Weapon Bank），这里还可以进行防具的修复与选择（Protective Gear），其中修复防具需要花费BP。而“Case Training”则可以选择已经通过的章节变换难度反复挑战。需要注意的是，当阿雅的等级过高而挑战早期的关卡时，打倒敌人时会有经验惩罚，但获得的BP值不变。此外在深潜室中还有各种资料可以进行查询，帮助玩家理解游戏的剧情设定。

锁柜间（ロッカールーム）

存贮柜所在的地点，玩家可以在这里为阿雅换上各种服装。

屋上

可以在这里见到一些NPC，发生一些有助于了解剧情的对话，没有其他实际功能。

铳器保管室

在这里同样可以对武器进行购买以及改造，而这里独特的功能就是有一间模拟战斗的房间，可以让玩家来测试枪械的数据。



▲模拟战斗中可测试不同方式下进行射击对枪支伤害的影响。

EPISODE 1 新世界

CHAPTER 1

开场后即迎来游戏的第一场BOSS战，敌人是巨型扭曲者"螺旋（ヘリックス）"。最初时只需利用前方的三个掩体与左右的士兵发动交叉射击对它造成有效伤害。当高处的增援到来后，深潜至他身体上，并利用其手中的的AG—C(6)型榴弹发射器对BOSS造成大伤害。BOSS战后玩家的任务就是消灭掉接下来区域内的所有敌人以打开通路，从而一路前行来到补给室，这里会提供弹药补给以及手榴弹，电脑则可以用来升级改造武器。



▲BOSS做出蓄力动作时，接下来会使用冲撞攻击，要赶紧拉开距离。

CHAPTER 2

接下来的任务是消灭敌人的同时找到几个场景内的全部红玉（オーブ）并将其破坏，敌人依旧是之前出现的隐蔽者和填塞者。需要注意的是在这个过程中会遇到一些幸存者，为了达成"搜查实绩"，建议玩家遇到这类人后首先深潜到他们身上并消灭他们身边的敌人，并尽可能把他们带回补给室。消灭红玉时推荐用手榴弹，相对更有效率。破坏全部红玉后进入下一小节。

搜查实绩类似于"成就"，在游戏过程中达成一定特定条件即可获得，在章节进行中可以通过菜单中的Achievement来查看。努力在游戏过程中达成搜查实绩所需条件，不仅仅能够获得更多的游戏乐趣，也关系到游戏本身的一些隐藏要素，比如阿雅的经典沐浴场面等。不过有些搜查实绩在第一遍通过该章节时是很难拿到的，可以等待武器以及能力增强后再来挑战。

CHAPTER 3

前进一段距离后，新的扭曲者"收割者（リーパー）"出现，玩家无法对其造成伤害，所以这时不必要攻击，一路逃跑即可。在遇到有红色结界阻挡的地方，第一时间在对面寻找到我方士兵并深潜到其身上继续逃跑，在一间有掩体的房间内，红色结界对面的士兵并不会立刻出现，此时玩家要利用回避动作小心躲避收割者的攻击，等待结界对面的士兵出现，当然如果解放计量槽此刻是满的话可以利用解放的无敌性能挨过这段时间。

好不容易逃脱过收割者的追杀，两个场景后这个烦人的家伙又出现了，这时玩家要努力躲开收割者的攻击，第一时间找到场景中的红玉并破坏后离开这里，到达下一个补给室。

CHAPTER 4

BOSS战，敌人依旧是巨型扭曲者螺旋，这次它是全力出击，玩家也要另找方法对付。首先在前方的掩体之后锁定BOSS的两条支撑腿并将其破坏使其一段时间之内无法移动，趁此当口，玩家要做的是绕到BOSS左后方，将阻挡那里上行楼梯的红玉破坏，顺着楼梯一路上到楼顶，这时就可以发现BOSS背部的弱点，猛攻之。受到攻击后它会转过身奔楼顶而来，此时有短暂的时间可以用手榴弹重创其背部弱点并发动深潜击杀。

当BOSS扒在大楼上时，玩家要及时深潜



▲站在楼顶就可以攻击到BOSS背部的弱点。

到楼下空地上的士兵身上并锁定BOSS的两条腿猛攻，当腿被破坏时BOSS会仰面摔倒在地上，此时再次使用手榴弹猛攻其背部弱点，最后用深潜击杀结束战斗。

CHAPTER 5

BOSS战要面对未知扭曲者。开始阶段玩家要先利用解放对BOSS造成一次伤害，接下来的普通攻击才会对其奏效。BOSS的体型非常大，大多时间攻击方式为冲撞，战斗场景不大，所以并不容易躲避，所以见它逼近过来要及时深潜到其他处于安全地带的士兵身上。而当BOSS释放小型龙卷风攻击时，玩家可先集中消灭小型龙卷以积蓄解放计量槽。而手榴弹依旧是最奏效的方式，待其生命值所剩不多时深潜击杀了结它。

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	部队への无伤合流	最初的BOSS战后，在没有受到伤害的情况下与部队合流
CP1	ワッド歼灭	击破所有出现的ワッド，要注意有两只要靠近贴着“STAFF ONLY”的铁丝网才会出现
CP1	スラッカー歼灭	击破所有出现的スラッカー
CP2	一般人の保护	深潜到幸存者身上，并移动到补给室
CP2	フロアの设备确保	有众多スラッカー的房间内，保护士兵站的台子不被破坏
CP3	リーパーからの无伤生还	在被リーパー追杀时，玩家和士兵均没有受到伤害（第二个无收割者的场景内受伤不影响）
CP3	リーパー初战からの迅速な撤退	被リーパー追杀时选择左侧的通路逃生，注意不要碰到地上的血迹，回避滚过去
CP3	リーパーからの一般人救出	在被リーパー追赶并要破坏红玉的场景内，深潜到幸存者身上并成功脱出



◀保护这个士兵站的台子不被破坏就可以达成「フロアの设备确保」的搜查实绩。

EPISODE 2 时の迷子

CHAPTER 1

在第二个场景内开始出现大型的新扭曲者“碾压者（ローラー）”，对付起来相对比较棘手，用手榴弹可以给予有效打击，并制造深潜击杀的时机。当然在这里可以深潜到高处的士兵身上消灭它，以排除被攻击到的可能性。来到一片开阔地带后，这里又出现了红玉，同时会先后有两匹碾压者以及五匹填塞者。全部消灭后，“流浪者（ローバー）”出现，它会释放范围非常广的电球攻击，玩家要在射击的同时时刻保持灵活移动，以躲避为先。如果被抓住的话要及时深潜到其他士兵身上以避免被秒杀。坚持一段时间后直升机增援前来，这时阿雅会深潜到位于直升机上的加百列（ガブリエル）身上，此时玩家要做的是装备上狙击枪将流浪者狙杀——R键为打开狙击镜，L键为改变瞄准焦距。

通过这里后，会来到一片到处都布满了毒雾的地区（只要一进入毒雾影响区域画面就会显示DANGER并且阿雅的生命值不断减少）。毒雾导致行动无法展开，而罪魁祸首就是高处的“恶臭者（スティンカー）”。此时玩家会自动深潜到屋顶的士兵身上，而接下来玩家要做的是在屋顶的几名士兵之间反复深潜以调整射击位置，用十字键调整视角锁定上空一直散布毒雾的恶臭者用狙击枪进行狙杀，同时切换突击步枪消灭低空飞行的恶臭者。消灭掉所有的恶臭者之后，会接到再度发现红玉的报告，这时根据雷达指示破坏所有红玉之后，进入补给区域。

CHAPTER 2

敌人数量众多，而玩家依旧要做的就是在这个非常大的场景中找到所有红玉并将其破坏。而敌人中也出现了新面孔“蜂（ビーン）”，这种扭曲者在全身呈灰色时是无敌的，只有露出上半部分后攻击才能对其奏效，而露出的上半部分也是它的弱点，抓机会给予猛烈攻击，不过要小心它吐出的毒球。一段时间后，会接

到卫星定位武器已经准备完毕的消息。玩家应第一时间深潜到持有该武器的士兵身上，随后利用该武器进行大屠杀吧！场景内的红玉一共有9个，根据雷达指示依次破坏，而最后的三个红玉呈三角形座落在高处，破坏后阿雅会深潜到巴别尔内部。

BOSS战没什么难点，在被攻击到的时候深潜到身边的人身上逃脱即可，当发现深潜目标身上有榴弹发射器以及狙击步枪时一定要抓住机会给予BOSS有效伤害，抓住每一次深潜击杀的机会。整个战斗过程中需要注意的是，当BOSS进入旋涡模式时，距离其过近时会显示DANGER字样，要即时向上方的目标深潜逃脱。战斗胜利后进入补给区域，对武器进行调整准备接下来的战斗。


▲被BOSS抓到时及时深潜到周围的人身上即可脱身。

CHAPTER 3

又是几个场景的红玉清除行动，不过这次阻挡我们的敌人更加强力。优先消灭目标是空中散布毒雾的恶臭者，遇到蜂的场景如果有榴弹发射器以及手榴弹时就不要节省了。来到屋顶平台时是一个难点，远处的两个蜂以及漫天散布毒雾的恶臭者同时出现。因为毒雾的存在，基本无法进入稳定射击蜂的距离，一同的士兵其中有一个身上带有狙击步枪，利用它可以先远距离在毒雾伤害范围外消灭一只蜂。之后集中消灭空中散布毒雾的恶臭者，利用毒雾暂时消失的机会进入稳定射击距离消灭另一只蜂。

下一个场景要利用深潜下到下层来消灭敌人以及红玉，中层有一个士兵身上有狙击步枪并拥有较好的射击位置，而且还有弹药补给。

CHAPTER 4

BOSS战面对“加百列·蒙西妮”化身的大型蜜蜂型扭曲者。用装甲车顶部的机炮可以对其造成大伤


▲在BOSS蓄力时一定要迅速消灭掉与其连接的四个小怪。

害以及创造深潜击杀的机会，当机炮过热时深潜到其他士兵身上以躲避为先等待机炮冷却后再度利用之。当BOSS积蓄能量时会释放出四个小型怪物在周围，此时换成突击步枪优先消灭掉四个小怪可阻止它接下来的攻击。在其受到一定伤害后，BOSS会分成很多小分身，这时只有等待身上有狙击步枪的士兵增援到来，然后深潜到他身上利用狙击步枪打击隐藏在高处的本体，当然如果玩家自己身上有狙击步枪的话可以省略掉等待增援士兵到来的过程。最后需要注意的是，当BOSS的生命值降为0时一定要及时用深潜击杀结束战斗，否则时机一过BOSS会回复很多生命值。

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	ODキルの実践検証	用深潜击杀击破多数敌人
CP1	ローラーの迅速な击退	迅速击破最初出现的ローラー
CP1	ローバーの迅速な击退	在加百列到来之前击破ローバー
CP2	OD能力温存训练	减少深潜以及深潜击杀的次数
CP2	卫星兵器の実战テスト	用卫星兵器消灭多数敌人以及红玉
CP2	バベル内部からの迅速な生还	快速击倒巴贝尔内部的BOSS
CP3	毒雾の完全除去	要点是进入第二个场景后可以回到第一个场景，随后在那里将所有的スティンカー全部消灭
CP3	オーブ密集エリアの迅速な突破	快速通过有红玉存在的高层铁架区域

EPISODE 3 世界の敌

CHAPTER 1

纠缠不休的收割者再度不请自来，玩家此时依旧无法对其造成半点伤害，迅速找到红玉破坏然后逃亡



▲呈荧光蓝的障碍物用手榴弹炸掉即可打开道路。

下一场景即可。在接下来的几个场景里，上一章出现过的强力敌人流浪者会再次登场，它一般处于半透明的浮游状态，且会先放出带有刺的“探知器（ディテクター）”搜寻敌人，确认目标后再实体化，而玩家要做的就是看准探知器的移动间隙，迅速躲过并深入下一区域。

在第4个场景，新扭曲者“绑架者（スナッチ）”登场，它们平常都悬挂在天花板上，会吐出黑块，而如果玩家靠近了就可能受到爆炸穿刺的伤害，所以在射击它时一定要注意远离它吐出的黑块。下一个场景那些障碍物要用手榴弹炸掉，而这里收割者又会出现，利用深潜到列车顶部炸掉障碍物，随后摆脱收割者直接前往补给站。

CHAPTER 2

接下来的战斗的基本原则依旧是找出红玉所在，破坏掉它们打开通路。遇到有红外线封锁的地方千万不要去碰，否则就是瞬间灰飞烟灭，利用深潜转移到其他士兵身上来找到通行的道路。

在第三个狭长的场景内，第二个左拐的房间内有一个补给物资，但是进入后房间的出口会被封闭，同时出现多个绑架者，玩家需要全部消灭它们出口才会再打开，玩家可依照自己当前的武器状况自行选择是否取得。

在开动的列车顶端的战斗是一个难点，敌人很多，可移动范围场景狭小，不易躲避。范围性杀伤的榴弹发射器以及手榴弹就不要吝惜了。



▲遇到红外线挡住去路时，用深潜打开局面吧！

离开开动的列车场景后立刻迎来另一个难点——在一个布满红外线的场景内面对绑架者群的战斗。多利用深潜找到远离绑架者包围圈的位置远距离逐个消灭，如果此时可以解放的话，就果断利用吧！

通过这个场景后来到另一补给区，充分做好调整后准备迎来本章的最终战斗。

CHAPTER 3

开战后利用掩体打掉所有的填塞者以及碾压者，高处的蜂可以深潜到高处装备有狙击步枪的士兵身上然后狙杀之。初期的杂兵都消灭掉后即是重头戏——流浪者连战。先以回避它的攻击为优先，坚持到高处装备有卫星兵器的士兵来增援，随后第一时间深潜并利用卫星兵器将剩下所有的流浪者轰杀至渣。

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	ローバーとの战斗回避	在ローバー出现的三个场景，全部躲开它的探知器通过
CP1	スナッチ歼灭	将出现的スナッチ全部歼灭
CP1	全物资の回收	各场景出现的所有补给物资全部取得，注意几个被收割者追杀的场景
CP2	スナッチ被害の低减	没有被スナッチ捕获过
CP2	全オーブの破坏	破坏全部的红玉
CP2	赤外线トラップの回避	没有触碰过红外线

EPISODE 4 真实

CHAPTER 1

在听完当前的情况介绍之后，阿雅会强制深潜至战车之内。此时□键为主炮射击，○键为机炮射击。优先以主炮打掉小型的蛇形扭曲者“蠕虫（ワーム）”，最后根据大型蠕虫嘴的朝向在几辆战车之间变换，在它张嘴吐球攻击时炮轰它的嘴才可以对其造成伤害，此外它吐出的球可以用机炮打掉。

之后进入大厦内部后玩家的主要任务为设置C4炸弹——站在C4面前按住×键一段时间之后等待炸弹的指示灯变成红色即表示启动成功。进入大厦的第二个场景内设置C4炸弹时，会有章节初始阶段出现的


▲注意大厦上的LOGO，SE还挺有自嘲精神。

蠕虫来捣乱。先无视它们抓住机会将四枚C4炸弹都设置好（如果蠕虫将玩家吸过去的话，朝反方向不断做回避动作即可）。随后等待提示外面的战车可以利用后，深潜到大厦外面战车的驾驶员身上，用战车的主炮将里面的蠕虫消灭。通过这里后依旧是一个要求设置C4炸弹的场景，敌人是碾压者以及挂在天花板上的绑架者，这里玩家要优先消灭掉碾压者，然后就抓住机会将C4炸弹全部设置好，最后消灭绑架者，否则在C4炸弹没有设置好的情况下，绑架者会不断地出现。

CHAPTER 2

从补给所离开后，开始下一步更加深入的C4炸弹安置行动。在第二个场景内会出现几只蛇形扭曲者蠕虫，硬拼打到山穷水尽……应该也是拼不过的，所以要先“忍辱负重”以回避保命为原则，等待我方武装直升机救援前来，深潜到直升机驾驶员身上，此时操作变更为□键为发射导弹、○键为机炮射击，都是自动锁定目标追踪的，但是追踪性不是很好（汗），因此要考虑距离和射击角度。控制武装直升机轰掉楼里刚才那几只作威作福的蠕虫之后，深潜回大厦内的士兵身上继续深入。

接下来的场景内玩家要设置5枚C4炸弹，扭曲者以“蜂一匹、填塞者三匹”的规律出现，每消灭一批会有一个安全的间歇，玩家可以利用这个间歇去设置C4，要点则是利用场景中央装甲车的顶部机炮快速消灭敌人。全部设置完毕后，乘坐武装直升机脱出。脱出过程中墙壁上的敌人都可以打掉，时机是其张开嘴攻击时。

在脱出过程中，阿雅收到消息——凯尔・麦迪甘就在塔顶，于是阿雅为了找到妹妹伊娃（イヴ・ブレア）毅然前往，而在见到凯尔前，玩家也会迎来本章的最后一个难点：与两只蛇形扭曲者蠕虫的战斗。首先玩家要清楚的是房间的左下角有一个弹药补给和一个手榴弹补给，适当时候去取。面对第一只蠕虫时，在其出现前就锁定并积蓄好交叉射击槽，开始后给予其嘴部猛攻，将其打到自我修复状态时（全身闪红光），换上榴弹发射器猛轰之，手榴弹此时也不要吝惜了，尽快消灭掉它，然后取得弹药以及手榴弹补给。第二只蠕虫出现后，如果有条件解放的话，也是集中先将其打至自我修复状态，随后用光身上的榴弹发射器和手榴弹吧，另外可以利用场景中间的障碍物来阻挡它的一部分攻击。

CHAPTER 3

BOSS战面对凯尔・麦迪甘（カイル・マディガン），限时10分钟完成。初始阶段是否做出攻击都是无所谓的，因为能够造成的伤害实在是非常有限，原则上还是以躲避它的攻击为优先。等待武装直升机增援到来之后，我们的反击也就开始了。之前提到过，武装直升机的导弹追踪性能有限，所以玩家要在两架直升机之间往复深潜来寻找最佳的射击位置，而在其生命值消耗殆尽后，要及时深潜回塔顶的士兵身上对BOSS发动终结深潜击杀，需要注意的是，狙击枪无法自动锁定，所以如果深潜到默认装备狙击枪的士兵身上请及时切换武器。


▲直升机也是可以移动的，注意躲避BOSS的锯齿圆盘攻击。

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	バリケードの确保	掩体不被破坏
CP1	残存战车部队の无伤生还	章节最初的战斗三辆战车均无伤通过，原则为先消灭小型的蠕虫，最后大型蠕虫吐出的球可以用机炮打掉
CP1	ノースシャローズタワーへの迅速な突入	快速击破序盘的敌人
CP2	突入部队の生还	塔突入部队的士兵没有任何一人死亡
CP2	制空权确保	在控制武装直升机脱出时，消灭大部分墙壁上的敌人
CP2	撤退援护	在控制武装直升机脱出时，消灭掉袭击我方士兵的敌人

EPISODE 5 反击

CHAPTER 1

集结了所有剩下的士兵，与扭曲者的最终决战“深红之雪作战”开始——建议任务开始前一定要配备一把榴弹发射器。

整个第一节四个场景的战斗中没有什么特别困难的地方，惟一的难点在第四场景，先站在进入场景后的地方躲在掩体后用榴弹发射器干掉对面的两只蜂，这过程中有可能要走过去取得弹药补给，而且除非需要“救命”，否则尽量不要深潜到对岸的士兵身上，那样会招出碾压者和另一只蜂。在干掉初始的两只蜂之后，其余的士兵增援赶到。优先深潜到各处的士兵身上破坏场景内的两个红玉，这样填塞者就不会蜂拥而至了。最后消灭掉剩下的碾压者和另一只蜂离开这里前往补给区。

接下来将面临的战斗格外惨烈，在条件允许的情况下在本节的补给区尽量将武器改造一下，最好将突击步枪的容弹量以及B-IMPACT改高一些，新追加的突击步枪MAF1性能也不错。

CHAPTER 2

青色的墙壁要用手榴弹或者榴弹发射器炸掉，以后的场景内遇到如此的墙壁也是这样处理。第一个场景炸掉墙壁后会出现一种新的扭曲者“疯狂折翼者（マッドフラップ）”，这种敌人会将阿雅以及士兵捕获，然后变为低等的隐蔽者，所以当玩家被捕获时一定要及时深潜至其余士兵身上。此外，疯狂折翼者还会释放屏障来抵挡玩家子弹的攻击，此时玩家要改用榴弹发射器或者手榴弹攻击。用普通攻击第一次击破疯狂折翼者后，过一会儿它就会再生，然后释放全屏攻击将场景内所有士兵包括玩家变为隐蔽者，极其危险，所以第一次击破它之后一定要换上榴弹发射器，在其再次现身后以最快速度将其轰杀。而如果玩家在第一次将其击破时以深潜击杀作为终结，那它就不会再生第二次。本章之后的场景内还



▲在疯狂折翼者第一次被打掉后会以半透明的形式准备再生。

会遇到这种敌人，依法炮制。彻底击破疯狂折翼者后，击破剩下的填塞者以及三个红玉后通过第一场景。

第二场景内的战斗要集中火力在初始位置配合那名士兵将出现的蜂以及碾压者干掉，不要吝惜榴弹发射器的残弹以及手榴弹，但要留一发破坏墙壁。打掉这两个大家伙之后，破坏掉场景内的三个红玉后深入。第三场景内优先击破所有红玉，这样增援士兵才会到达，随后出现的敌人是绑架者以及疯狂折翼者，按之前的方法小心应付。

CHAPTER 3

两个场景的硬仗，第一个场景首先会遇到两只蜂挡路，不过利用它们基本不会移动，而场景又很狭窄的特征，爆炸性武器可以同时攻击到它们。果断消灭后要迅速破坏两个青色墙壁，来到一片开阔地带，敌人的数量才会稳定为两只蜂以及一只疯狂折翼者，否则蜂会不断地出现。这里士兵增援很多，不难消灭它们。

第二个场景的起始阶段会不断地出现碾压者与疯狂折翼者，玩家要利用掩体与它们纠缠一段时间，等待装甲车的增援前来，利用机炮将所有敌人打烂，而实际上从装甲车上也可以打到并破坏高处三个红玉中的两个。随后等到高处的士兵增援到来，深潜过去破坏掉高台上的所有红玉，再消灭掉所有敌人，前往本节的补给区。



▲实际上在装甲车顶部就可以用机炮打到高处的红玉。

CHAPTER 4

收割者再度出现，这家伙简直堪比《生化危机3》中的追踪者，这次该是我们了结它的时候了。战斗的初始阶段普通武器还是无法对其造成半点伤害，所以玩家要做的就是不断回避，等待手持激光武器バーサーカー的士兵来增援，然后深潜并利用バーサーカー慢慢将其烧死，注意バーサーカー是非自动瞄准武器，所以回避过程中要时刻用十字键调整视角。

收割者的攻击方式除去常规的用身体冲撞以及用酷似镰刀的爪子之外，还有三点需要注意：1.甩血攻击，会让玩家的屏幕上全是血迹，什么也看不清，所以见到它将爪子抬起来就要及时侧翻回避；2.释放结界，圆形的结界会将玩家圈起来无法出去，子弹也无法打出去，此时最好的方式就是深潜到结界外的士兵身上，随后收割者也会跟过来，所以结界内的士兵还是相对安全的；3。将玩家捕获，这招是秒杀的，所以被捉住后除去深潜到其他士兵身上别无他法。在用バーサーカー将其击倒一次之后，收割者会再生，此时普通武器也可以对其造成伤害了，这个烦人的家伙已经到了穷途末路之时，交叉射击了结它的生命吧！

CHAPTER 5

BOSS战对阵CTI深潜搜查班的主任，一切阴谋的始作俑者“海德·伯亚（ハイド・ボーア）”。这个家伙虽然看起来移动速度惊人，但实际上外强中干，他连续发射的子弹间隙很大，仅仅靠移动就可以轻松躲过，近身攻击也前兆明显，及时侧翻即可化解。对于他主要的伤害方式就是配合场景内的多名士兵一起发动交叉射击，没有太大难度。



▲海德看起来很有气势，但实际上并没有什么强力的攻击方式。

本章搜查实绩

章节	搜查实绩	达成条件
CP1	弹数温存	节省子弹，换用单发威力大武器，多发动交叉射击，交叉射击时自己不要射击
CP1	突入部队の维持	第一小节士兵死亡数为0
CP1	全オーブの破坏	破坏所有红玉
CP2	友军のツイステッド化阻止	和マッドフラップ战斗时阻止它将士兵变为扭曲者，第一形态用深潜击杀作为终结即可
CP2	マッドフラップ初战における迅速な行动	首次与マッドフラップ的战斗先消灭红玉，随后第一形态用深潜击杀作为终结击破マッドフラップ
CP2	マッドフラップ最终战の独力突破	不击破红玉唤来援军的状态下消灭マッドフラップ，建议开始的スナッチ不要太快击破
CP3	突入部队の维持	抑制突入部队士兵死亡人数
CP3	ビーン歼灭	消灭一定数量的ビーン；第一场景时只要不炸掉蓝色的墙壁，ビーン就会不断刷新，杀够数量达成条件后再通过
CP3	ローラー歼灭	消灭一定数量的ローラー；第二场景先不要将红玉完全破坏，保证消灭掉所有ローラー
CP4	突入部队の生还	抑制突入部队士兵死亡人数

LAST EPISODE 永远

没有回到ブリーフィング的过程，直接在菜单中选择MISSION START即会进入游戏最后的章节，与海德的最终决战。

BATTLE 1

与第二章第二小节的BOSS战完全相同，这里不再赘述，请参看之前的方法。

BATTLE 2

初始阶段并无法对其造成伤害，所以先不要做出无谓的行动，等着自己的生命值被打至0触发剧情，接下来才是真正的战斗。BOSS的生命值在平时并不会因为受到攻击而减少，只有在被深潜击杀后一段时间内普通攻击才能伤害其生命值。所以这里玩家要换上B-IMPACT比较高的武器来攻击，以创造多次深潜击杀的机会，然后在每次成功深潜击杀BOSS后抓紧机会猛攻。

BATTLE 3

真正意义上的最终决战，阿雅会在全程解放的状态下战斗，而生命值也被解放计量槽所取代。这里解放计量槽不仅会随着时间的流逝而减少，更会因为受到BOSS的攻击而减少，解放计量槽消耗殆尽即GAME OVER。不过这里对付BOSS的方法也很简单，因为在解放状态下，阿雅在做回避动作的同时也是可以做出攻击的，所以玩家锁定住BOSS后不停地重复按×、□键即可通过。


■最终决战前阿雅坚毅的眼神。

通关后追加要素

看完游戏的结局以及STAFF画面之后，系统会提示存档。读取存档可以重新选择难度进行游戏，继承的项目如下：玩家的等级、DNA芯片以及DNA面板的设置、已经购得的武器以及相应武器的改造配件、所持BP、防具、Case Training里已通过的关卡（难度只能选择已经通过过的难度）以及各种资料。

会新开启的项目如下：新的难度（HARD完成后开启Deadly，Deadly完成后开启Genocide）；特殊武器的购买权；第三块DNA面板；一部分服装的"观赏模式（View Mode）"，在换装画面按△键；影片欣赏，在查看资料的电脑上多出的"Video Log"选项里查看游戏的过场动画；Cheatcode(チートコード)类似于官方作弊码，需要用达成一定条件后用BP来购买，可以开启各种特殊选项（比如阿雅的HP恢复速度超快化）来进行游戏，不过需要注意的是开启Cheatcode通过的关卡并不计算成绩，包括搜查实绩。

沐浴场面再现

"《寄生前夜》系列"让玩家们记住的最经典场面中一定有2代中阿雅的沐浴场面，而在《第三个生日》中这一经典场面也将会以高素质CG再现，不过需要玩家达成一定的条件：在CTI总部的锁柜室以及前田博士的家中都有洗浴室，上前调查的话阿雅就会给予一定提示，这提示所涉及的就是各章节中某个搜查实绩，具有一定的随机性。所以玩家如果想看到阿雅沐浴，就需要先来浴室调查，得到阿雅的提示后，可以通过电脑菜单中的"Case Training"回到某章的某小节中完成相应搜查实绩，之后再回到浴室调查就可以……不过需要注意的是，在第0、5以及最终章结束后是无法看到这一隐藏CG的。





虽然《第三个生日》没有用"寄生前夜"的名字，但明白人都知道本作是这个当年人气品牌的新生。以笔者看来，这次新生确实够彻底，作为一个以枪械射击为主要内容的游戏，《第三个生日》做到了这类作品应有的爽快感，而其中又依旧有SE擅长的各种RPG要素，活用这些诸如DNA芯片的组合、武器改装等RPG要素又可以使游戏的玩法完全变成另一个模样，这也是本作吸引人一遍遍打下去的主要原因。惟一的遗憾就是游戏的流程稍有些短，让人意犹未尽，好在游戏的多周目挑战要素十分丰富，也算是弥补了这一小小缺憾。我们有理由相信，以《第三个生日》为基础，"《寄生前夜》系列"在未来会有素质更高的作品出现。

攻略透解 GUIDE THROUGH

光明之心

Shining Hearts

シャイニング・ハーツ

宣传势头做得很足，作为一款掌机游戏竟然还有720P的高清版OP放出，想来SEGA这次是要努力重振“《光明》系列”雄风，走出“卖tony”的这个怪圈了吧。本作集合了传统冒险战斗的RPG要素与育成、制作道具的生活要素，再加上各种大牌声优助阵，以及tony那深受大家喜爱的人设，给人第一印象还是比较不错的。对这款游戏有兴趣的玩家，就请跟随白菜一起来研究吧。

POCKET HALO 光环视频收录

文 白菜 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

光明之心			
シャイニング・ハーツ			
SEGA	RPG	2010年12月16日	日版
1人	6279日元	无对应周边	



系统介绍

操作方式

按键	效果		
	对话	日常	战斗
十字键	选择选项	步行	选择指令
滑杆	选择选项	跑动	选择指令
□	消除对话框	打招呼	–
△	–	主菜单	自动战斗（武器攻击）
○	对话进行	对话/确认/开门	确认
×	对话进行	加速移动/退回	退回
L	–	确认任务	–
R	对话快进	地图	–
START	–	存档	–
SELECT	–	使用回城魔法	–

“心”的收集

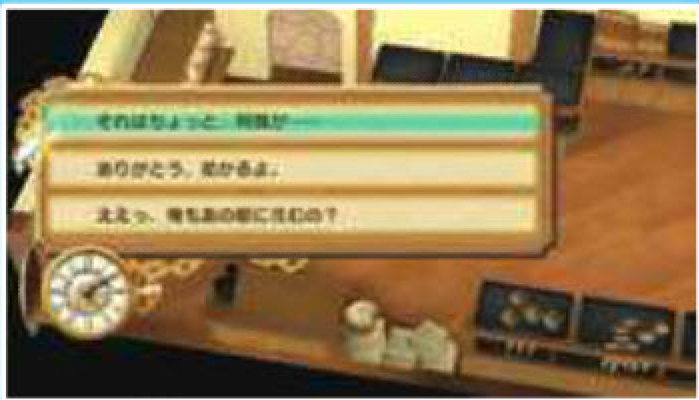
“心”是贯穿游戏的重要因素。烤面包、战斗、发展剧情都不会不同程度使用或得到这种道具。“心”的颜色基本分为四种，红色代表欣喜、绿色代表放心、黄色代表愤怒、蓝色代表悲伤。另外还有三种特别的“心”，分别是金色、银色与黑色。前两种代表着对方特别高兴，获得后能使四种基本颜色的数量上升。黑色正好相反，代表着憎恶的感情，获得后四种基本颜色的“心”之数量会下降。



对话部分

对话中的选项

在与主要角色对话的时候，时不时会出现选项，要求玩家在限定时间内选择回答。根据选项的内容不同，回答后对方的感情变化也会有所区别，直接关系到“心”的获得种类。如果在限定时间内没有做出选择，则代表玩家的回答为“沉默”，根据情况同样会引起感情变化。有些选项需要付出一定量的“心”才能选择，所以平时要注意蓄积足够的“心”。



角色剧情

游戏除了主线剧情之外，同伴角色还有固定的角色剧情。将该角色的角色剧情全部完成之后，最后还可以看到该角色的专属结局。男性同伴角色的剧情只要到了发生的时间段，与其对话就能触发。而想要看到女性同伴角色的专属结局，除了完成所有的剧情外，还需要相当高的好感度。那么如何才能提高好感度呢？



秘密夜晚事件

与角色对话、完成角色委托的任务、打招呼以及赠送面包都能提高好感度。但对于女性角色来说，最重要的还是这个“秘密夜晚事件”。



在晚上与女性同伴角色见面时，会出现“见つめる”的选项。选择之后，睡觉时会发生两人见面的事件。在事件中会出现选项，正确选择就能提高角色的好感度。女性角色对玩家的好感度可以分为三个阶段，在选择“见つめる”时，根据角色的表情可以判断：无表情时最低，笑脸时中等，害羞时最高。三个阶段中，秘密夜晚事件给出的选项也会有所区别。

另外，在秘密夜晚事件前半夜结束后，玩家有一次机会付出红“心”来留住准备离去的女性角色。此时好感度越高，越容易留住，但需要的“心”也越多。注意挽留失败的话会降低好感度，不挽留的话会增加好感度，挽留成功的话会大幅增加好感度。

需要注意的是，如果不推进女性角色的个人剧情，仅仅是进行秘密夜晚事件，是无法将她的好感度进行阶段性提升的。（辉夜除外。）

日常部分

主菜单

在地图上按下△键能够调出游戏的主菜单。以下将详细讲解主菜单中重要的选项。



オプション：这里主要是调节按住×键加速的速度（推荐开到3），以及战斗演出的速度（“テンポ重视”会跳过特写部分，比“演出重视”快）。

クエスト：在地图上直接按L键也可查看。选择任务后按〇键，可以看到目标所在地以及完成后交付任务的角色。

マップ：能够查看玩家现在所在的位置。



素材采集

在地图上冒险，看到地面有小东西时，应该习惯性地按下〇键进行采集。天然的素材比起店里卖的素材有时候能做出更好的面包。

希尔芙雕像



在冒险的过程中看到风之精灵希尔芙的雕像，记得一定要上去调查。这个其实就是所谓的传送点，在调查后解放的雕像间可以快速互相传送。但是这个传送只限定在同一个岛屿上。

打招呼

在地图上接近他人的时候，按下□键就能打招呼。打招呼会得到“心”。注意当你身上带着等级很高的面包时，靠近他人会额外得到正面感情的“心”，反之带着味道怪异的面包时，靠近他人会额外得到负面感情的“心”。



另外选择打招呼指南书的第三项，就可以改变打招呼的句子。

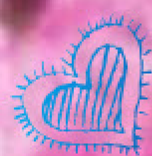
居家船

床铺

调查船上的绿色床铺就能够睡觉回复HP和MP。可以选择睡到晚上或是第二天早上。注意睡觉之前一定要检查有没有当天必须完成的任务，不要耽误了。

精灵槽箱

完成任务或击倒特定敌人获得精灵之卵时，可以将其放在居家船中的精灵槽箱内进行孵化。玩家可以选择一只孵化成功的精灵携带，并能够让主人公使用它的技能，非常方便。在精灵槽箱中按下△键可以将带出来的精灵放回去。



面包店



烤面包

来到魔法之窑前按下○键就能开始烤面包了。首先在基本レシピ中选择想要烤的面包种类，然后在所持的材料中选择需要用到的材料以及烤面包时播放的乐曲，选完之后按下START键就可以开始烤了。面包的口感分为“松软”、“普通”和“硬实”三种，通过从窑中取出的时机来调整。在烤的过程中出现第一次蓝色光圈时将其取出就是“松软”的口感；再等一会儿，待到第二次蓝色光圈出现时将其取出就是“硬实”的口感；在两个时间点之内的时间段将面包取出就是“普通”口感。要注意超过第二次光圈的时间再取出面包的话，就会变成焦黑的面包，一般情况下要避免。虽然印象上松软的面包貌似比较好吃，但实际上根据面包种类的不同，硬实也有获得更高评价的情况（法式面包）。烤面包时选取的乐曲不同，则各阶段的持续时间也会有差别。另外有些乐曲对特定口感会有加成作用，所以选择适当的乐曲也是烤出高评价面包的条件之一。

烤面包的材料可以在地图上获取，击倒敌人获取，便利店里也有卖，另外还有一些需要自己制作的材料。比如将牛奶放进发酵库中，才能得到奶酪。



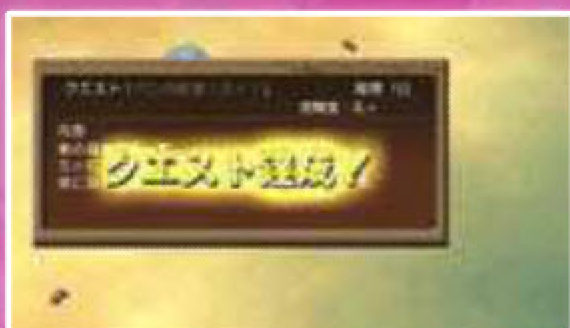
烤面包的配方分为基本配方和独创配方。随着故事进展，会得到许多的基本配方，只要收集到配方上的材料就能烤出相应的面包。将基本配方上的材料稍稍做一些变动的话（主要是同类材料的品质高低变化），就有可能烤出配方上没有见过的面包，这时可以将其登录到独创配方中。

另外，玩家身上一共只能携带20个面包，装不下的可以放在店里的冷藏库里。

P.S.烤出来的4星以上的面包可以在面包店的蓝发少女处卖个好价钱，这也是游戏中主要的金钱来源，否则动辄几万的高级装备实在是买不起啊。

任务

与玛德拉对话可以选择接任务，完成之后能够得到一定量的“心”与经验值。每天结束后将对完成任务的数量进行总结，获得的“心”也会计入居家船升级所需的经验中。注意任务是可以选择接的，最简单的就是送面包的任务。另外完成任务会获得经验值，游戏前期的经验值虽然不值一提，但到了中后期以后每次完成任务获得的经验值就变得比较可观了，因此就算队伍中存在没有培养过的角色，后期通过完成任务也能快速令其升级到一定的水准线。





钓鱼





在水边有鱼游动的地方按下○键就可以进行钓鱼，海边钓起的是海鱼，河边钓起的则是河鱼，根据种类来选择钓场是很重要的。在鱼少的地方，选择“パンを撒く”，就能吸引来许多的鱼。当鱼饵完全沉到水下的瞬间，按下○键就可以将鱼钓起来了。鱼是可以作为面包材料、战斗道具，甚至是锻冶材料的。



装备的强化与作成



当剧情进展到汉克成为同伴时，矿山的锻冶屋就会开放。利用平时收集到的矿石素材可以强化或作成新的装备。装备经过强化后不仅会提升攻防数值，强化到一定程度还会开启附带的特殊技能。

锻冶屋作成开放时间

LV1	蓝之心匙篇，汉克成为同伴之后
LV2	黄之心匙篇，沉下蓝之心匙后
LV3	暗黑心匙篇，居家船装上面包窑后
LV4	决战准备篇，沉下暗黑心匙后



古董店



采集到例如“谜の石”这样的不明物质时，就要拿到村里的古董店去找小梅，她会帮玩家鉴定出该道具的真实用处。鉴定的结果是随机的，可以利用S/L大法刷自己想要的结果。



道具店



在道具店中可以买到角色的装备，以及部分面包材料。武器与防具的菜单中有一个挖掘物列表，每隔一段时间道具就会变化。这个列表中偶尔会出现稀有的装备，当然价钱也不菲，看到中意的装备就赶快卖面包刷钱吧。

注意道具店中可以出售的商品是不包括面包的。



遇敌



在有敌人的区域行动时，右下角的灯笼会按照“蓝→绿→黄→红”的顺序逐渐变色。当其变为红色时，玩家就会遇敌。当灯笼快要变为红色时，进入非战斗区域再回来，可以让灯笼回到蓝色状态。本作在野外的遇敌几率十分不稳定，有时候走很久都不遇敌，有时候刚打完一场战斗，才走出去半步立刻就遇敌了……

战斗部分

前列与后列

战斗中角色的位置有前列与后列的区别。远距离武器可以在任意位置打到任意位置的敌人，



但接近战武器只能在前列的位置打到前列的敌人。另外还有中距离的攻击，可以在前列的位置攻击敌人的后列，亦或是在后列的位置攻击敌人的前列。列阵的基础就是近战单位前列，远程单位后列。在战斗中选择“移动”指令，可以以一回合放弃行动为代价让该角色位置在前列与后列中交换。

我方的行动顺序是按照队伍的排列从左到右，与角色个人的速度是无关的。所以要尽量将速度快的角色往左边排列。单纯按照战术搭配的顺序来排列，将速度慢的角色放在最前面，就很可能会等到敌人全部行动之后才能行动。



必杀技

消耗积蓄的“心”才能使用，带有各种特殊效果，例如将前列的敌人打到后列之类，可以根据战况选择使用。

自动战斗

每回合开始可以选择。“武器攻击”就是只使用通常攻击进行战斗；“全力攻击”是不计代价进行输出最大化；“回复优先”则是时常注意保持HP在一定程度上为前提战斗。当战局发生变化时，随时可以按×键取消自动战斗。

合体攻击

当主人公选择普通攻击时，场上好感度达到一定程度的同伴会随机提议进行合体攻击。选择合体攻击时，一起展开攻击的角色好感度会上升，其余角色好感度会下降。另外每个角色间的合体攻击都有不同的效果，具体请通过下表确认。

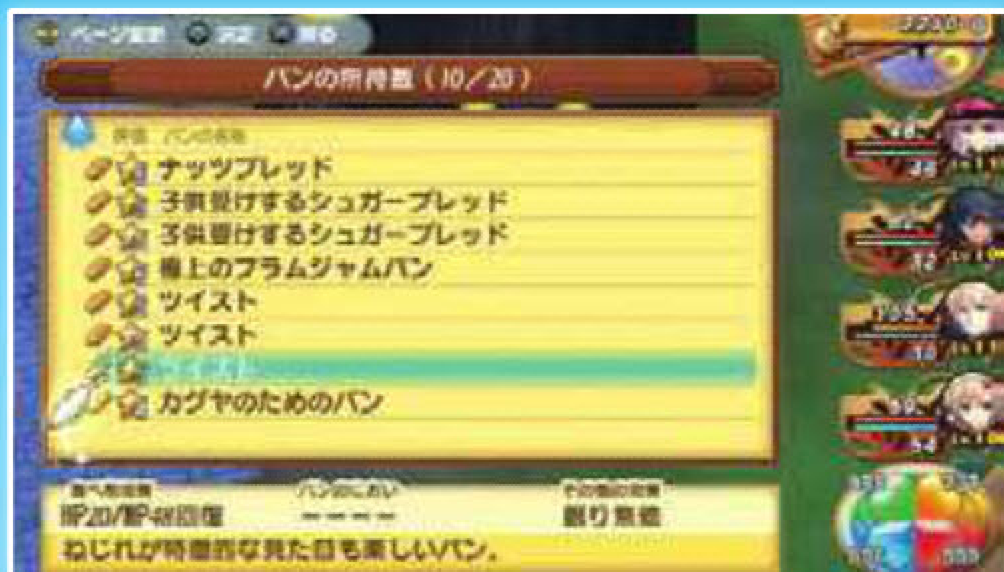
角色	效果
艾亚丽（修女）	主人公HP回复+单体攻击
奈莉丝（猎人）	单体攻击+敌一列攻击
阿米尔（魔法使）	敌一列防御下降+单体攻击
小梅（シャオメイ）	盗窃+单体攻击+单体攻击
萝娜（ローナ）	敌一列攻击+单体攻击
拉古纳斯（ラグナス）	敌全体防御下降+单体攻击
露菲娜（ルフィーナ）	主人公HP回复+单体攻击
梅尔缇（メルティ）	单体攻击+单体冰魔法攻击
亚鲁宾（アルヴィン）	敌一列攻击+敌攻击防御低下+单体攻击
汉克（ハンク）	单体攻击+单体攻击
库昂（クオン）	混乱+忘却+单体攻击
迪兰（ディラン）	单体攻击+单体攻击

合体攻击的发动条件是：对象同伴对主人公有一定的好感；对象同伴与主人公处在同一列；主人公采取通常攻击。知道这些，那么想要抑制合体攻击发动就比较简单了（毕竟老有人下降好感度可吃不消），只让限定对象与主人公身处同一列，或是不进行普通攻击都能达到目的。



面包的效果

面包通常会带有对战斗进程产生帮助的效果。例如“麻痹无效”、“忘却无效”之类的。注意这些面包并非是用来解除状态变化的，而是给吃过的角色在一天之间内增加这个特技。当面对擅于某种状态攻击或是需要火力输出的敌人时，不妨先给角色们吃过面包再去挑战。

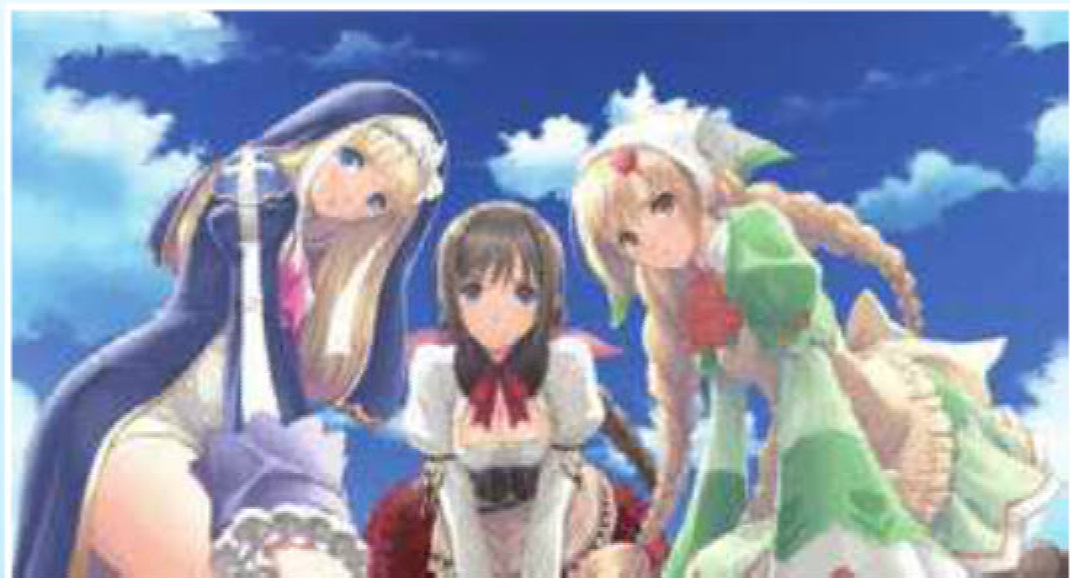






流程攻略

※在游戏开篇会给玩家重新设定男女主人公名字，以及选择女主角的机会。为了便于攻略叙述，游戏采用默认名字。男主角名为里克，女主角猎人职业名为奈莉丝，修女名为艾亚丽，魔法使名为阿米尔。本篇攻略选择女主角为阿米尔。



序章

昏迷在海滩上的里克在阿米尔的照料下醒来。里克是漂流到这个维因达利亚岛上的外来者，但却失去了名字以外的所有记忆。阿米尔将他带到了在维因达利亚村中开设魔法面包店的玛德拉老奶奶处，为了在这里生活下去，没有去处的里克决定在魔法面包店与阿米尔一起打工。之后里克从玛德拉那里得到了一个“魂之灯笼”——将玛德拉的面包交给酒场的女性后，里克看到从女性身上溢出了红色的“心”，进入了魂之灯笼中，这个灯笼就是收集“心”的重要道具。



完成第一次送货任务后，两人回到了面包店。玛德拉向里克解释了“心”对于烤面包的作用，并要求里克去搜集3棵小麦作为面包材料。往下来到农场，找到明显颜色偏金黄的3棵小麦采集，之后前往玛德拉处复命。完成所有的任务后，可以先在村子周围转一下熟悉环境，之后前往居家船睡到第二天（推荐去野外进行三场战斗，解放妖精森林的希尔芙雕像，将里克升到LV2，就可以学到回城魔法，按下SELECT键就能直接返回居家船了）。

第二天早上来到面包店，接到了给“妖精森林”的“亚鲁宾”送面包的任务。前往地图左上角的妖精森林，一路来到精灵之树附近，会展开一场BOSS战。对方没什么了不起的，记得装备上之前得到的勋章，就能轻松收拾它了。将面包交给亚鲁宾后，阿米尔对于亚鲁宾仅仅将面包看做精灵的饲料非常愤怒。而此时亚鲁宾的妹妹出来打圆场，面包是用来看护亚鲁宾的亲友——生病的精灵的食物，而亚鲁宾只是不擅于解释缘由罢了。误会解开后，亚鲁宾告诉两人，近来可能会发生异变。



回去的路上遇到了一名饿晕过去的兽人族少年，虽然语言不通但他对阿米尔带着的面包很有兴趣。不过这位名叫“库昂”的兽人少年虽然对给他食物的两人有好感，却不愿意一同前往村子。回到面包店，玛德拉对两人分发面包的行为大加赞赏。里克再次接下一些任务（用来熟悉村里的地形，以及获得各种指南书），完成后又度过了一天。

第三天早上，亚鲁宾的妹妹送来了昨天面包的谢礼，此后可以在居家船中孵化精灵之卵了。来到面包店，玛德拉传授了里克与阿米尔面包的烤法。第一个烤面包任务要求烤出三星以上的牛奶面包，按照基本配方，尽量选取上级材料（特上小麦粉、天然酵母、砂糖、天然盐、バター），记得在追加材料中选择ミルク，然后烤出松软的口感，就能完成任务了。之后烤面包任务会升级，并且得到新的乐曲。以后的烤面包任务都是这样，不再赘述（第二个面包任务的关键材料胡萝卜在妖精森林的希尔芙

雕像往右走的农场中，比较难以发现）。接下来里克会接受送面包的任务，并在海岸边学到钓鱼的技术（钓鱼任务有时候要去矿山区域的锻冶屋旁报告，进入洞窟后往右边走，顺着阶梯往上就能找到）。

第四天晚上，亚鲁宾的预感成真了。在红色之月的照耀下，一场空前绝后的暴风雨侵袭了维因达利亚岛。里克与阿米尔担惊受怕地过了一晚上，第二天在海滩上发现，又有一名少女被冲上了岛……



章节说明 游戏的序章，在四天之内尽量多完成任务，提高烤面包与钓鱼的熟练度。最好是把村里的所有设施都摸清楚。暴风雨的剧情过后，故事就会进入主线了。

红之心匙篇

里克与阿米尔将昏迷不醒的少女带到了村里的诊疗所。虽然生命没有大碍，不过身体却非常虚弱，也许要休养一段时间才能醒过来。



一边等待少女醒来，一边完成自己的工作的两人，第二天在海滩上发现了一颗闪着金光的石头。不明所以的两人来到村子北边的古董店寻求鉴定，店主小梅听到宝石的字眼两眼直放光！可惜的是，这只是一颗普通的矿石。不过演上这么一出之后，相谈甚欢的三人成了朋友，有需要的话，在冒险中就叫上小梅吧。



第三天，在忙碌的面包店中出现了一位意想不到的客人——维因达利亚城的王子拉古纳斯为了公主露菲娜的茶会而前来订购面包，顺便因为对新来的里克充满兴趣而指名要求他与阿米尔派送。拿到面包后两人前往王城的后门入口，却被冒失的侍女萝娜当成入侵者狙击，幸好公主露菲娜及时出面才化解了误会。在露菲娜的招待下，两人一起出席了公主的茶会。玛德拉选择的面包非常合王子和公主的意，两人决定长期光顾面包店的生意。拉古纳斯与露菲娜同时对里克与阿米尔也很有好感，再加上冒失的侍女萝娜，此后同伴又增加了3名。

回到面包店，得知诊疗所中昏迷的少女已经苏醒过来，两人带上玛德拉的慰问面包赶到诊疗所。少女虽然醒过来了，但完全没有表现出任何感情，也不吃任何食物，医生也一筹莫展。此时这位名为辉夜的少女闻到了魔法面包的味道，并将其吃了下去，众人才舒了一口气。为了帮助辉夜恢复健康，里克与阿米尔决定每天都给她送来特制的魔法面包。

连续送了两天的面包，辉夜也恢复了精神。此时她的胸前忽然出现了一把红色的“心之匙”，辉夜将其交给里克，然后昏睡了过去。晚上两人前往辉夜所说的诊疗所北方的泉水处，在两人眼前出现了神秘的幻境，一名陌生的女性告诉他们：红色的心之匙代表着辉夜“欣喜”的感情，当她取回这种感情时，就会将相应的心之匙托付给她选中的人，以此来打开世界进化之门。接着两人将红色的心钥沉入了湖中，打开了一扇闪耀的大门……



但是之后一切归于沉寂，什么也没有发生。两人只得回到居家船休息。但当晚再次出现了红色之月，刮起了暴风雨，一切有如辉夜到来的那天一样。早晨来临之际，两人发现居家船下层打不开的门竟然能够进入，里面有一块大水晶闪耀着与魂之灯笼相同的光辉，看来魂之灯笼收集到的“心”会直接反映在这里。接着船体一阵摇晃，两人外出一看：原本破破烂烂的船竟然已经焕然一新！难道说，这也是一艘魔法之船？

章节说明 本章节的主要目标就是凑齐6名同伴进行冒险。拉古纳斯和罗纳是标准的前卫攻击型，小梅是盗贼系，而露菲娜是魔法后方支援型，根据自己队伍的需要以及爱好来组合吧。维因达利亚岛上的材料已经被探索得七七八八，面包任务应该到第5个就过不去了，需要前往新的地方搜集素材。如果之前任务做得勤快，每日的结算画面时表示在下方的有船标记的进化槽应该早已加满。完成辉夜的面包任务之后，船就会自动进化到第二阶段了。



绿之心匙篇





进化后的居家船可以出航探险了。两人兴奋地来到了维因达利亚岛东南方向的夏昼岛，这里有许多珍贵的上位素材，赶紧去大肆采集吧。



回到维因达利亚岛，两人又在海滩上发现了一尊金色的招财猫像，老规矩拿到古董店去鉴定。虽然作为古董品的价值为零，但其可爱的造型却让小梅大为高兴，里克也顺势将其送给了她。接着三人约好前往北方的无人洋馆寻宝，晚上集合之后，从地下潜入洋馆。这里推荐给女性角色装备上“祈りの手袋”或是将露菲娜招入队中，特技“升天”对不死族有着一击必杀的效果。来到左边的出口，进入房间后众人打开面前的宝箱后忽然出现了一只吸血鬼。虽然这算是强制战斗的BOSS战，不过只要一发“升天”就能送对方回老家了。击倒吸血鬼后出现了一只黑色的小生物管家索鲁佩，以及洋馆的主人梅尔缇。梅尔缇为了打发走这些人，将宝箱中的宝石送给了小梅。众人即将离开之际，索鲁佩委托里克与阿米尔制作“非常甜的面包”。回到面包店与玛德拉商量之后，带上特制的面包，两人再次来到洋馆。魔女梅尔缇的愿望是追求究极的冰激凌，尝试过魔法面包之后，傲娇的魔女同意两人成为她的同伴，一起探求冰激凌的最终形态。总之，同伴又多了一名，可喜可贺。



第二天将特制面包交给辉夜后，听说露菲娜公主知道有一种可治百病的香草。前往王城向露菲娜咨询后，得知该香草名为月光草，而一个名叫迪兰的人知道详情。晚上来到酒场找到迪兰，得知他是海贼团“海贼方舟”的老大。迪兰告诉两人自己曾被月光草救过性命的事，并告知两人地点就在夏昼岛的森林中。森林的事就得找森林的专家，两人先前往妖精森林找到亚鲁宾。得知两人是为了帮助他人而去寻找月光草，亚鲁宾对两人施加了能够看到“魔之森林”入口的魔法，并且为了防止魔之森林对精灵带来的不利影响，同意加入众人的队伍之中。有了亚鲁宾的帮助，现在就可以出发前往夏昼岛了。

来到夏昼岛西边的魔之森林，往北方前进。过桥后穿过洞窟，再从西方迂回往北方前进，在发现月光草的同时会有一场BOSS战。BOSS的物理攻击力很高，但血量并不多，狂放大招就能轻松解决它。就在两人想要摘取月光草时，陌生女性的声音再次响起，似乎在告诫两人，让辉夜恢复后，会有更大的灾难。但是两人仍然执意要让辉夜变得健康起来。

第三天，两人带着月光草直奔诊疗所。辉夜喝下月光草煎出的药汤后，胸前再次出现了绿色的心之匙。晚上将这把代表着“安心”的绿色心之匙沉入了泉水中，天上亦再次出现了红色的月亮。看来红月、暴风雨与辉夜确实是有着某种关系了。

当天晚上，暴风雨如约而至。但随之而来的，却还有一支不明身分的舰队……



章节说明

夏昼岛可以采取到新的上位素材，能让面包制作更上一层楼。本章的目的也主要是召集同伴角色，梅尔缇是远程攻击魔法型，亚鲁宾是远程弓箭手。另外从本章开始，可以通过对话触发同伴的角色剧情，对于喜欢的角色可不要错过。如果来到泉水边无法沉入心匙，说明居家船的进化槽还未加满，等到加满后再来吧。

蓝之心匙篇



居家船动力室的水晶光辉变为了绿色，跟昨晚沉下去的心之匙颜色相同，看来这艘船也跟辉夜有着一定的联系。在前往面包店的路上再次见到了兽人少年库昂，原来他已经被一家农夫收养，从现在开始也是村子里的一员了（与库昂对话可以随机获得“シャイニング小麦”等上位素材）。

来到面包店，发现魔法面包窑竟然出了故障。玛德拉拜托两人到北边矿山去找矮人族的汉克来修理。之前如果有去过矿山地区的话，直接通过雕像瞬移就会自动触发剧情。没有去过的话，就从城镇东北方向先前往墓地，然后转西就能进入矿山地区。找到汉克老先生后，直到拿出

玛德拉的面包前，汉克老先生都专注于自己的工作……总而言之，魔法窑被汉克修好了，但是玛德拉担心魔法窑这次损坏是一种不祥的预兆，于是拜托汉克帮助这些年轻人，此后汉克也成为同伴了。再次回到面包店与玛德拉对话，接到了前往春湖岛送面包的任务。驾船来到大海西南边的春湖岛，向岛上的西北方向前进，将面包交给洞窟门前的妖精后就可以回到维因达利亚岛了。



接下来，两人来到诊疗所，发现辉夜竟然已经能从床上坐起来了，还可以跟周围的人进行正常的对话，看来月光草确实效用非凡。回到面包店，向玛德拉报告了辉夜逐渐康复、以及魔法之船的事，虽然玛德拉也确信这一连串的事件都跟辉夜有关，但她认为阿米尔与里克只要做自己想做的事，将快乐带给别人就行了。在玛德拉的安慰下，阿米尔也抛弃了一直以来的烦恼。（睡前将队伍以及装备整理好，接下来会有强制战斗。）

第二天起来后经过库昂身边时，发现库昂肚子饿了。接下任务“はらぺこクオン”（给库昂送20个面包后才能完成任务，之后库昂也可以参加战斗了）之后，里克要去面包店给库昂与辉夜准备今天的面包。然而刚走到面包店门口，村里忽然出现了两个海贼，打着魂之灯笼的主意冲上来抢夺。轻松将其打发之后，里克推测他们是在打辉夜的吊坠的主意，前往诊疗所确保了辉夜的安全后，里克与阿米尔向酒馆中的迪兰询问相关情况。两人目击的海贼身上有“海贼方舟”的刺青，但是迪兰手下的海贼是不会把刺青印在自己身上的，这大概是敌对的海贼团为了夺宝的同时嫁祸迪兰的一石二鸟之计。

为了追查出真正的敌人，第三天，两人在村中开始散布“面包房的店员带着很不得了的宝物”的谣言。与六个以上的村民对话，保证谣言可以散布开来。两人在第四天进入面包店时，接到了任务要去酒馆送面包，达成任务步出酒馆的瞬间，立刻被一群海贼包围起来！危机之时，迪兰出现将这帮冒牌货清理干净，然后将莽撞的两人狠狠训了一顿。不放心两人单独面对敌人，迪兰从此刻开始也加入了队伍。

被迪兰训斥之后，两人来到诊疗所。辉夜已经能够站起来行走了，但看见两人刻意隐藏的低落情绪，辉夜感到了内疚与悲伤。此时她的胸前也立刻出现了“悲伤”的蓝色心之匙。神秘的声音再次响起，今后辉夜也会不断地取回感情，而里克与阿米尔要负起责任见证到最后。晚上将钥匙沉入泉水中，世界也即将迈向下一个阶段。



章节说明

汉克与迪兰会成为同伴。两人都是近距离战斗型，汉克对机械系的敌人有极大的杀伤力。矿山的锻冶屋能够大幅强化装备，要多多利用。

故事开始出现敌对势力，围绕着辉夜感情的秘密也开始逐渐揭开。

本章与库昂对话可以随机得到新的配方“ハンバーガー”。



光明之心

黄之心匙篇



居家船动力室的水晶光辉变为了蓝色，果然这艘船与辉夜的心之匙是紧密相连的。

一如惯例，暴风雨之后的早上总会在海滩上发现些什么。这次是印有维因达利亚王家徽章的陶笛被冲了上来，两人决定拿到王城里让拉古纳斯和露菲娜鉴定下。然而来到后门处却发现萝娜堵在门口，原来王子和公主似乎正在商谈要事，两人决定带上今天的面包先去看望辉夜。来到诊疗所，辉夜已经基本康复得差不多了，正因为逃避抽血检查而四处逃窜呢……在聊天中，辉夜提到自己很喜欢看月亮，但看到红色的月亮时却心神不宁，似乎被什么东西追赶着。虽然阿米尔让辉夜得到了悲伤的感情，但辉夜认为这并不是坏事，如果能够因此感受到周围人的感情那就是幸福的事。辉夜的这番说辞让阿米尔心中的大石落地，三人一起开心地笑了起来。

算算时间差不多了，两人再次来到王城，这次见到了拉古纳斯与露菲娜。谈笑一番之后，拉古纳斯证明了迪兰的清白，“海贼方舟”的目标向来只是被藏起来的宝藏。绝对不会对民众出手。另外，玛德拉已经向里克与阿米尔的所有同伴们告知了心之匙的情况，以后两人再不用独自承担这一重责，可以与大家商量了，这一消息让两人心头的重担顿时放轻了不少。说到商量，阿米尔拿出了早上发现的陶笛，看到陶笛的瞬间，拉古纳斯和露菲娜都非常惊喜。原来这陶笛是拉古纳斯小时候第一次拿到的乐器，不知何时丢失了，现在竟然以这种方式物归原主，看来这就是世界带给他们的祝福吧。



第二天，两人带上面包前去看望辉夜，却发现诊疗所中坐着受伤的钓鱼人。在他钓鱼的时候，钓场被人袭击，自己也负了伤。袭击他的人似乎说着“吊坠会给持有者带来灾祸”。看到钓鱼人受伤，辉夜此时明白大家为了保护她，都替她承受了敌人的伤害。阿米尔阻止了辉夜想要丢掉吊坠的行动，并说服她继续保持现状，因为这个吊坠一定是对她来说很重要的东西。辉夜怀着愧疚的心情答应了阿米尔的请求。回到面包店，发现玛德拉正在回收魂之灯笼。因为之前两人散布的谣言，造成了店员只要带着这个吊坠就会被袭击。里克与阿米尔为自己的轻率感到悔恨，但却不愿意交出自己的吊坠，没有了这个吊坠的话，敌人就会直奔辉夜而去了。两人决定暂时放下面包店的工作，专心解决这次事件，玛德拉也尊重他们的决定。



第三天，两人带上面包前去看望辉夜。刚进诊疗所就听见外面有大动静，三名兽人前来袭击。此刻敌方的真面目终于水落石出——由海贼大小姐米斯特拉尔率领的“塞壬海贼团”，而对方自称为“三兽士”。为了夺得吊坠，对方甚至劫持了阿米尔作为人质。看到朋友遭难，辉夜再也忍不住，挺身而出。但即使她交出能够统领所有精灵之力的吊坠“精灵石”，对方也盘算着杀人灭口。此时辉夜再也压抑不住自己的感情，愤怒的力量令精灵石散发出无比强大的魔力，逼走了三兽士。而此刻辉夜也回忆起“愤怒”的感情，黄色的心之匙也随之出现。

晚上来到泉水边，一直以声音引导着两人的陌生女性再次出现。她告诉两人，辉夜目前正在取回的感情，是她自己曾一度舍弃的。两人誓要守护辉夜的心愿打动了她，最后她教授给里克究极奥义“光剑シャイニング”，然后再次消失了。虽然辉夜曾一度舍弃了感情，但两人相信在维因达利亚岛上度过了这段快乐时光的她，和之前舍弃感情的她已经不在一样了。





剩下的感情还有一种，两人怀着坚定的守护之情，将黄色的心之匙沉入了泉水中。



章节说明

敌对势力的头目级角色登场，故事的主线也即将发展到高潮。辉夜所持有的精灵石的力量，以及她真正的名字等关键词也第一次浮出水面。新出现的雪晶岛上的上位素材也不要忘记去采取，面包任务也记得跟上。

暗黑心匙篇



这次被冲上海滩的是一个奇怪的机器零件。机器的问题找汉克就没错了，两人来到矿山的锻冶屋中，给汉克看了这个零件。原本沉默寡言的汉克看到零件之后大为惊讶，立刻带上一帮人来到两人的居家船中，并禁止两人今天白天上船。不明所以的两人只好去面包店打理任务，烤烤面包。到了晚上，实在难以忍受的阿米尔提议回去看看，进入船舱眼前竟然矗立着一座面包窑！原来那个机器零件就是魔法面包窑的中心部分，从今以后可以在船舱中烤面包了。

刚建好的窑，自然要试试威力。完美地烤出辉夜面包后，两人带着面包来到诊疗所，辉夜看到居家船辉夜面包试作型一号非常开心，自从海盗开始打吊坠的主意以来，已经很久没有这样开心地谈笑过了。



第三天两人刚起床，就迎来了意想不到的客人。辉夜竟然一个人跑到了居家船这边来，要知道她现在还不能说是绝对安全的。稍稍训斥了她一下后，两人端上了茶点。临走的时候，两人说要送她回去，而辉夜却赌气一个人先走。等到两人出门的时候，辉夜已经没了踪影。担心的两人来到诊疗所，却发现辉夜还没回来。

回到居家船后，两人推测辉夜十有八九被塞壬海贼团捉走了，赶紧向迪兰询问对策。此时迪兰派出去的部下成功发现了塞壬海贼团的船只，大家立即出海前去救助辉夜。这里先整理好出战队员与装备，接下来的一段时间都会有连战。出海后靠近左方的船只会自动进入战斗。虽说是3连战，不过如果之前卖面包够勤快的话，装备到位了，这里是没什么难度的。战斗之后大家发现这艘船上的全是杂兵，是对方用以转移视线的技量，辉夜根本不在这艘船上。回到岛上，迪兰在酒馆里继续搜集情报，两人怀着忐忑的心情先休息了。

第四天，起来以后直奔酒馆。酒馆中出现了一个迪兰认识的，名为艾扎克的男人，带来了塞壬海贼团本队的情报。虽然迪兰一口咬定艾扎克不会这么好心，但为了救助辉夜，众人必须出发。出海后往东北方向前进，靠近塞壬的舰队后，见到了海贼大小姐米斯特拉尔，而辉夜就在她的母舰上。交谈之后米斯特拉尔离去，而三兽士挡在了大家面前。接下来将会展开6连战，第3战和第6战为BOSS战。鹦鹉头的BOSS会让我方全员陷入麻痹的异常状态，然后以高威力的魔法攻击；牛头BOSS的攻击距离为中距离，物理攻击力极高且会附带麻痹属性，但是相对的魔防极低，稳定一点的战术是在他的前排留下杂兵，然后用法师系在远处屈死他。总的来说，本战难度较高。虽然击败了三兽士之二，但米斯特拉尔已经跑掉，众人只得先回到岛上。



第五天，出海后前往东边的秋叶岛附近，靠近主舰。在迪兰的协助下，众人追上了主舰。接下来又是5连战，第4战将面对豹头BOSS，他会对我方单体造成200左右的伤害并附加麻痹与移动不能的异常状态。但是他只会近距离攻击，所以只要保护好前卫，多以远程角色出战就可以轻松击败他。第5战的BOSS则是米斯特拉尔召唤出来的飞龙，比豹子好应付，保护好前卫就行。在此战中双方的舰船都受到了严重伤害，必须得先进行修理。在修理中，汉克告诉里克与阿米尔，他们搭乘的这艘居家船毫无疑问是古代文明的遗产之一，储存魔力之后会逐渐进化为自己应有的姿态。此时迪兰传来消息，找到了对方位于秋叶岛上的大本营。



船只修整完毕后，前往秋叶岛西南方向的沙漠。在沙漠的西南方有一个洞窟，进入后就是塞壬的基地。顺着路往前走会遇到一个矮人族的人，要求你解开他的桥之谜题才能继续前进。如果你给他10000G就会告诉你正确答案：首先启动最顶上的机关，然后按照从上方数下来左一、左二、左一、右三就能脱出了。回到上方的吊桥处继续前进，马上会进行BOSS战，同时面对牛头与豹头两个BOSS。采用的战术与之前基本相同，保护前卫，然后后卫进行输出。如果玩家也是选用阿米尔作女主人公，那么她的必杀技“イリュージョン”将是重要技能。战后自动角色全回复，仔细看地图，往南边走向右有个凸点被场景遮住，里面有三个宝箱记得回收。之后前往洞窟西北最顶端会遇见米斯特拉尔一行人，米斯特拉尔决定亲自出战。本战首先要收拾掉前列的杂兵和召唤兽，否则近距离攻击碰不到米斯特拉尔。她

的魔法攻击力极高，我方要尽量选择魔防高或是生存能力强的角色。



击败米斯特拉尔后，不甘失败的大小姐企图用自己的魔力发动精灵石的力量。但是精灵石是属于辉夜的魔力制御装置，除了辉夜以外的人是无法启动它的。察觉到这一点的米斯特拉尔很干脆地下令放弃精灵石，但三兽士的鹦鹉头却不肯放人。察觉到异变，之前被击倒的三兽士两外两人前来护驾，发现这个鹦鹉头是假扮的，他的真实身分是机甲海贼“盖鲁班卡”的司令官之一“涅库罗斯・象”，而此时艾扎克出现，他就是盖鲁班卡的领导者。双方因为之前的战斗而油尽灯枯，艾扎克趁此机会要夺走辉夜并消灭众人。



看着大家被奸计玩弄，伤痕累累，辉夜再也无法压抑自己“憎恨”的感情，暴走的力量摧毁了在场所有的兵器，逼走了艾扎克。浓缩了所有负面感情的“暗黑心匙”就从她胸前出现，并托付给了里克。米斯特拉尔也和众人冰释前嫌，要共同对抗盖鲁班卡，为被杀害的鹦鹉头老爷子报仇。

将辉夜带回诊疗所休息后，晚上两人来到泉水边，终于得知了陌生女子的真实身分——玛奇西玛，守望世界之人。她告诉两人，辉夜的灾难还没有完结，但如果是他们两人的话，相信一定会尽力守护辉夜到最后的。沉下暗黑心匙，两人结束了这漫长的一天。

章节说明

幕后黑手浮出水面，艾扎克似乎知道有关辉夜的秘密。故事发展即将迎来真正的高潮。

本章的重点在于大量的强制战斗，如果准备不充分，随时都有可能全军覆没。难点不在于敌方BOSS的攻击力，而在于攻击上时常附带的麻痹异常状态，非常烦人。一定要做好对策。阿米尔的必杀技“イリュージョン”能够让一个横列的己方同伴隐身，从而让对方无法发起攻击，是非常有效的技能，因此一定要确保她优先于所有单位行动。

决战准备篇



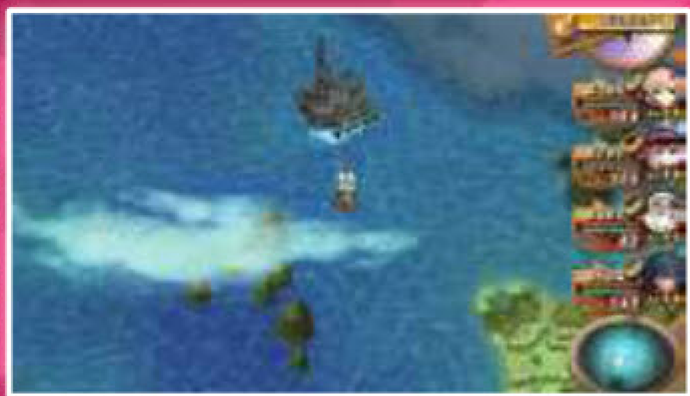
早上起来，居家船大变身！整个船体变得大而坚固，能够进行更远的航海了。在海滩上，两人发现了之前被辉夜毁掉的盖鲁班卡的机械士兵，破烂的躯壳中蕴藏着与精灵石相同色彩的闪光碎片。向辉夜确认了这确实是精灵石之后，辉夜告诉两人，自己的记忆已经差不多恢复了，只是还没整理好心情。留下辉夜一人整理自己的心情，两人接到了露菲娜公主的邀请，到王城去商量要事。

从后门进入王城的庭院，露菲娜与拉古纳斯早已等候多时。他们带来了一个不好的消息：外面出现了威胁着世界的“暗剑岛”，这是世界将陷入灾难的预兆。而扰乱世界和平的人正是驱使着古代文明兵器的机甲海贼盖鲁班卡的首领艾扎克。艾扎克的目的还不明确，但无论发生什么事，大家都决定要保护这座岛，这个世界。回到船上，小梅来传迪兰的口信：敌人包围了这附近的港口，迪兰叫大家暂时不要出海。两人再次来到诊疗所，辉夜似乎有自我牺牲来换取岛上宁静生活的意愿，两人嘱咐她千万不要想这种傻事，大家一定会将她守护到底。



第二天，两人决定去驱除周围的敌舰队，让村里的人安心。出海后立刻与敌舰队遭遇，敌方的BOSS是机甲海贼死棋军团的司令官之一“伊克西翁・马”。接下来就是5连战，敌人的速度非常快，几乎是必定先于我方行动，要随时注意回复。敌人全是机械，如果之前培养过汉克，（会有人培养过吗？）他的对机械必杀技将在这里起到莫大的帮助。第4战会出现BOSS“白色女皇”，并不强，不用太在意。第5战将面对BOSS伊克西翁，不过感觉就是杂兵的皮厚版，攻击也不带异常状态，注意回复就能轻松解决。消灭敌人后，众人暂时沉浸在胜利的喜悦中，却不知道辉夜已悄然离去……

第三天刚起来，就听到辉夜失踪的噩耗。此时小梅传来消息，海上的东北方向出现了盖鲁班卡的海上基地，那么辉夜也一定在那里。众人立即出航，往东北方向潜入盖鲁班卡的舰船，从北方的门进入海上基地“阿鲁・比昂”。进入基地后往西北方向前进，下了一层阶梯之后顺路前进会与司令官“泽鲁加・车”交战。该BOSS只有蓄



力后的轰击炮只得一看，但是在阿米尔的神技“イリュージョン”面前仍然毫无作为。利用汉克的必杀技能够快速将其击倒。之后继续下阶梯来到地下2层，顺路前进会与司令官“涅库罗斯・象”交战。该BOSS会为我方追加异常状态，而且善用魔法攻击，魔防也比较高。不过依旧不难对付。击倒涅库罗斯后，他启动了战舰摧毁基地，妄图与众人同归于尽。在基地崩塌之前，众人回到船上，与对手再次战斗。本战虽然有两个炮台会进行援护射击，但只要解决掉场上的2个杂兵和1个黑色伊克西翁・马就算胜利。

赶走了战舰，此刻艾扎克的主舰来到，在他身边的豁然就是辉夜！艾扎克向大家说明了他的目的：他是从另一个次元世界来到这边的世界，要寻找一个“潘多拉之盒”，而这件道具的所在位置只有辉夜知道。辉夜亲口说出这是与大家毫无关系的事，要求大家再也不要出现在她的面前，“连你们的脸也不想看到”。



回到维因达利亚岛上，两人无言睡去，翌日亦是无精打采的样子。前来看望两人的玛德拉连连摇头，给他们转来一些任务转换心情。其中一个任务是给魔女梅尔缇送面包，两人待到晚上后来到洋馆，在梅尔缇与索鲁佩的开导下，两人开始重新思考辉夜的真心。回到面包店与玛德拉对话，又接到了给妖精森林的亚鲁宾送面包的任务。来到森林中，在亚鲁宾的开导下，两人回想起自己的原点——面包店员。那么他们应该做的就是“用心烤面包”这一点而已，不用把事情想得太复杂。再次回到面包店，玛德拉向两人传授了特别的旋律“爱のセレナーデ”，用这首旋律烤出辉夜特制面包，将代表着至今以来大家所有的感情，一定能够叩开辉夜的心门。

一夜过去，早上醒来两人发现大多数的同伴都来到了船上，迪兰甚至还开口要将居家船暂时作为海贼方舟的主舰，这也是大家关心两人的方式吧。另外拉古纳斯与露菲娜在王城中等着两人，到了以后，拉古纳斯告诉两人他所查到的艾扎克寻找“潘多拉之盒”的真相：这是在这个世界海底，封印着古代人庞大的知识与力量，被称为“圣柜”的盒子。如果这个盒子落入艾扎克手中，将会引发不堪设想的后果。根据艾扎克在暗剑岛上架设起要塞来看，毫无疑问盒子与辉夜都在那里。两人下定决心，一定要再见她一面，将面包送到她的手上。回到船上，与阿米尔对话，出航去阻止艾扎克的野心吧。





章节说明

本章的主要成果就是歼灭了机甲海贼的几个干部，不过比起塞壬的干部来说真是好对付多了。阿米尔的隐身与汉克的拆机器配合起来杀伤力极其恐怖，其他人随便打打酱油都没啥问题。



最后出海之后，在击败最终BOSS之前是无法回来的，提前把该准备的东西准备好。

光之心匙篇

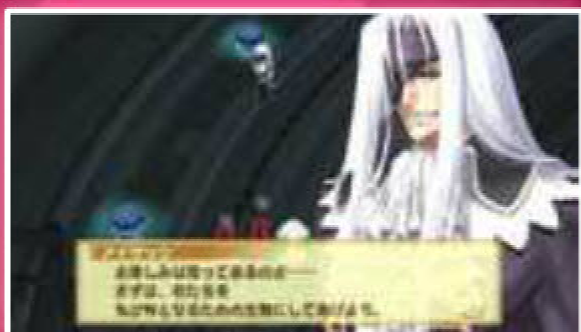






剧情穿过暗黑海域地带之后，靠近暗剑岛北边的舰队群。魔导海贼塞壬出现，米斯特拉尔替大家吸引了敌人的注意力，众人得以顺利潜入盖鲁班卡的主舰。向东南方向进入主舰内部，顺路前进，下了一层阶梯后再往前走一段路会发生与白色女皇的BOSS战。白色女皇的主要攻击方式是单体攻击，对我方前卫能够造成约150的伤害，附带麻痹效果。另外她的暗抗非常高且不吃异常状态。击倒BOSS后，向前走会见到辉夜。辉夜的真实身分是能够引出精灵石力量，继承了古代人血统的巫女。虽然她知道自己只是被艾扎克利用，但为了保护大家的安全还是选择了留在这里。两人也不再多言，拿出了特意制作的辉夜面包。吃下这熟悉而又从未品尝过的味道，辉夜终于吐露出自己想要回到大家身边的真正心声。解开了心结，辉夜胸前出现了全新的银色心匙，这是包含着对同伴、对世界的“感谢”之情的神圣“光之心匙”。将辉夜带出房间后，遇到了之前被击倒的白色女皇。由于精灵石受到致命的损伤，使她在机能停止之前暂时脱离了艾扎克的支配。她将进入盖鲁班卡基地的认证卡交给了里克，恳请众人阻止艾扎克，决不能让他获得潘多拉之盒中被封印的睿智，否则他将具有毁灭任何世界的力量。

带着白色女皇的遗愿，接下来从背面的入口进入基地。这个基地的构造和上一章的一样，不断往西前进，下阶梯就行。在前四层每一层都会进行一次强制战斗。第一层是5个杂兵不值一提。第二层是白色女皇与泽鲁加・车×4的红色量产弱化版，战斗方式与原版无疑，但攻击力与血量都少很多，红色的女皇甚至还失去了暗抗。第三层是红色女皇与红色伊克西翁・马×4。第四层是红色女皇与红色涅库罗斯・象×4。注意这个基地里会几率出现稀有的红色女皇，攻防能力与强制战斗的红色女皇不可一概而论，甚至已经超越了原版的白色女皇，极为难缠，不要因为轻视对手而吃苦头。来到第五层就会见到艾扎克，他已经将潘多拉之盒找到，只差开封而已。双方一言不合随即交手。通常形态的艾扎克就是个战斗力只有5的渣渣，只会进行对我方造成170左右伤害的单人通常攻击，攻低防低，完全不用放在眼里。将其击倒后，发现艾扎克的身体融合了大量古代文明技术，能够进行自动修复。此刻他打开了潘多拉之盒，大量禁断的知识涌入他的脑海中，艾扎克即将成为凌驾于一切之上的神。当然辉夜也早已料到此事，之前她托付给里克的光之心匙正是与暗黑心匙相对的，用以封印潘多拉之盒的手段。眼见此景的艾扎克立刻对里克发起攻击，但这致命的一击却被突然出现、奄奄一息的白色女皇挡了下来。趁此空隙，里克成功封印了潘多拉之盒。气急败坏的艾扎克开始巨大化，要将这个世界的一切都毁灭掉。危机之时，玛奇西玛出现，结出了次元结界将众人暂时与世界隔离开来，这是无法直接干涉这个世界的她能为大家做的最初也是最后的帮助。现在要做的事只有一件：将艾扎克彻底毁灭。





巨大化后的艾扎克，战斗力从5提升到了5.1——除了血量多了一点点外没有任何区别。将其血量扣至0之后，他的形态会再次变化为一个菱形的盒子。在这个最终形态下他有一招全体攻击，会对全员造成约450的伤害，附带毒与麻痹属性，如果让他连发两次可以说基本全灭。所以应该在他还未进入该形态前将所有有益状态加好，让辅助系角色持续进行补给，做好打持久战的准备。当然以上这些在阿米尔的神技面前全部都是浮云，你们懂的。

将艾扎克击倒后，玛奇西玛与辉夜告诉他，他是败在了人类互相信赖的真心之下。玛奇西玛将他的灵魂从机械身体内取出，带离了这个世界。此时基地开始崩塌，众人赶紧脱出。确认了米斯特拉尔她们也平安无事后，众人回到了久违的维因达利亚岛上。

夜晚，里克、艾米尔与辉夜一起来到泉水旁。光之心匙沉下之后，世界会变得怎样呢？辉夜笑而不语。看来现在的生活还会持续一段时间呢。

章节说明

高潮部分结束。游戏还在继续，但艾扎克确实就是最终BOSS了。虽然这货口口声声说自己是机械身体，但汉克的对机械特技对他无效，因此最终战前大家完全可以将汉克换掉。

祝福之光之心匙篇

这还是第一次沉下心匙后没有出现红月与暴风雨。虽然还不清楚原因，不过暂时能够回到日常生活的步调，两人还是非常开心。来到面包店里，玛德拉似乎身体有些不适，但她仍然催促两人赶紧去给辉夜送面包。带上面包来到诊疗所，送完面包之后，医生让两人带上一些药交给玛德拉。

※重要：想要打出辉夜结局的玩家，这里先不要急着进入面包店。首先存档，然后不断给辉夜送面包，晚上触发秘密夜晚事件，将辉夜的好感度提升到最高。要刷辉夜的好感度，这是惟一的机会。面包在居家船里进行制作。好感度可以通过选择“见つめる”时辉夜的表情来判断，如果是害羞的表情就说明达到了最高。秘密夜晚事件的选项将会在后面给出，通过选项的内容也可以判断好感度，详情参照后文。如果是在现在才开始攻略辉夜路线的话，大概一共要送出50~60个面包，每天限定3个，要淡定……刷完好感度后，进入面包店就会自动发展剧情。



回到面包店将药交给玛德拉，她仍然坚持说自己没什么事。再次来到诊疗所与辉夜对话，会接下辉夜的委托任务，前往夏昼岛寻找“ウルフの毛”与“白いもふもふ”。前者打岛上的狼就会掉落，后者则要前往火山区域最上层，进入火山洞窟。第一层往东北方向前进，第二层往东南方向前进，来到第三层后，在西北方向的最深处小房间里会随机遇到稀有牛头怪，击倒它就能获得白いもふもふ。注意这个牛头极其凶残，他的物理攻击高到令人发指，单体伤害随便过



500，还有打全体的招式，目标伤害1000，全员伤害200，基本上是瞪谁谁就死。这里推荐采用清道夫阵型，找一个防高血厚的角色单人在前列防御吸引火力，然后其余角色呆在后列，奶妈不断给前列的角色进行回复，另外两人负责输出。个人感觉这家伙比最终BOSS还要难缠一点。完成辉夜的委托任务之后，将材料交给她，就可以先回去睡觉了。



第二天再次找到辉夜，与她对话后，她委托两人将自己编织的袜子送给玛德拉，作为平日的感谢。话虽如此，辉夜果然还是自己亲自跟在两人后面来了。进入面包店，玛德拉向大家说起自己最近脚冷，身体不好的事，看来辉夜的礼物真是恰到好处。玛德拉的感谢让辉夜害羞地逃了出去，第一次体会到这种幸福感的辉夜胸前出现了金色的心匙。将最后的心匙托付给里克他们后，辉夜向大家道别离去。

夜晚入睡之前，阿米尔想起辉夜临走前的样子，始终有些不安。两人带上心匙来到泉水边，正好看到辉夜离去的一刻。每当红月出现的时候，连接异世界的次元之门就会打开，而辉夜真正的使命就是回到自己的世界，守护着所有的异世界。前来迎接她的玛奇西玛也坦白自己就是辉夜真正所在的世界中未来的样子，守护着世界的女神。最后的祝福之光之心匙，是辉夜留给里克的礼物，可以用来打开里克最想永远待在一起的人的心门。

离别的时间到了，辉夜在两人的注视下，与玛奇西玛一起踏上了旅途。她将在另一个世界永远祝福这些最亲近的朋友们。为了离去的辉夜，里克也下定决心面对自己的真心，现在是时候去找他最重视的人了……

章节说明

故事的尾声，主线剧情就此完结。战斗的难点在于隐藏在火山洞窟中的牛头怪，全员提高到32级左右再去挑战比较保险一点。牛头怪吃异常状态算是一个突破口吧。

辉夜的离去让不少玩家估计心里不是个滋味，下面将放出辉夜篇结局，来补完这个遗憾。

辉夜篇



※触发条件：获得金色心匙前，通过送面包与秘密夜晚事件将辉夜的好感度提升到最高。看过结局后，前去调查辉夜的床铺，选择“见つめる”，出现“カグヤの声が闻こえた气がする”的提示则代表成功。回到船里选择睡到第二天，晚上就会出现是否为了辉夜前去沉下钥匙的选项，选择“はい”就能欣赏这个结局了。



虽然辉夜已经离去，但里克却始终忘不了她。看着辉夜曾睡过的地方，他突然心生一念：利用祝福之光之心匙，是否能够唤回辉夜呢？

怀着对辉夜的爱，里克在泉水边沉下了心匙。他对辉夜的思念最终跨越了时空与次元的界限——红月再次升起，少女回到了他的身边，来确认这份全新的、熟悉的、幸福的、而又苦涩的感情。

秘密夜晚事件

好感度阶段	喜欢的选项	备注
一	俺……かな	挽留时选择“また话そうね”
	やさしいパン	
二	长い黑发	挽留时什么都不选
	意外とふつうの女の子	
三	守るべき女の子	挽留时什么都不选
	永远の恋人	



福利



面包主线任务列表



任务	内容	配方	材料	口感	报酬
一人前のパン屋を目指して・1	三星以上的ミルクブレッド	基本パン	特上小麦、天然酵母、砂糖、天然盐、バター、ミルク、旋律：パン烧きのマーチ	松软	トッピングパン系のレシピ、旋律：见习い职人のマーチ、盐バター、铅のリストバンド
一人前のパン屋を目指して・2	三星以上的キャロットブレッド	基本パン	ゴールデン小麦、果实酵母、さとうつゆ草、岩盐、バター、ニンジン、旋律：见习い职人のマーチ	普通	中身パン系のレシピ、旋律：お子样のマーチ、マイコニドの粉末、祈りの手袋
一人前のパン屋を目指して・3	四星以上的タマゴブレッド	基本パン	特上小麦、天然酵母、高级砂糖、岩盐、バター、新鲜タマゴ、旋律：パン烧きのマーチ	松软	形状パン系のレシピ、旋律：パン职人のマーチ、ハーピーの羽毛、船のチョッキ
一人前のパン屋を目指して・4	四星以上的シュガーブレッド	トッピングパン	ゴールデン小麦、天然酵母、砂糖、岩盐、芳醇バター、新鲜タマゴ、高级砂糖、旋律：パン烧きのマーチ	普通	フランスパン系のレシピ、高级盐、疾风の腕轮
一人前のパン屋を目指して・5	五星以上的プラムジャムパン	中身パン	特上ゴールデン小麦、天然酵母、高级砂糖、天然盐、芳醇バター、新鲜ミルク、プラムジャム、旋律：见习い职人のマーチ	普通	マフィン系のレシピ、黑糖、千手クローバー
一人前のパン屋を目指して・6	五星以上的ラズベリージャムパン	中身パン	特上ローズ小麦、マイコニドの粉末、ローズシュガー、ローズソルト、ローズバター、ドラゴンのミルク、高级ラズベリージャム、旋律：パン职人のマーチ	普通	クロワッサン系のレシピ、アーミーイーグルのタマゴ、パワーリスト

任务	内容	配方	材料	口感	报酬
一人前のパン屋を目指して・7	四星以上的カリコリパン	フランスパン	ローズ小麦、カリコリの花、ローズソルト、旋律：パン焼きのマーチ	硬实	ピザ系のレシピ、无脂肪ミルク、蓝玉のアミュレット
一人前のパン屋を目指して・8	五星以上的おさかなパン	形状パン	特上ローズ小麦、天然酵母、ローズシュガー、ローズソルト、ローズバター、新鲜タマゴ、鱼の骨、旋律：パン职人のマーチ	普通	田舍パン系のレシピ、れん乳、银のペンダント
一人前のパン屋を目指して・9	五星以上的エピ	形状パン	特上ローズ小麦、天然酵母、ローズシュガー、ローズソルト、ローズバター、新鲜タマゴ、ローズ小麦、旋律：パン焼きのマーチ	硬实	コルネ系のレシピ、浓缩乳、翡翠のアミュレット
一人前のパン屋を目指して・10	五星以上的クランベリーマフィン	マフィン	特上ローズ小麦、フグ、ローズシュガー、ドラゴンのタマゴ、ローズバター、ドラゴンのミルク、クランベリー、旋律：パン职人のマーチ	普通	パイ系のレシピ、スイートバター、金绿石のお守り
一人前のパン屋を目指して・11	五星以上的リンゴクロワッサン	クロワッサン	特上ローズ小麦、特上天然酵母、ローズシュガー、ローズソルト、ドラゴンのタマゴ、ローズバター、高级リンゴジャム、旋律：パン焼きのマーチ	普通	デニッシュ系のレシピ、リッチバター、红玉のアミュレット
一人前のパン屋を目指して・12	五星以上的おさかなパイ	パイ	特上ローズ小麦、ローズソルト、ローズバター、ローズバター、ローズバター、マグロ、旋律：パン职人のマーチ	普通	中华馒头系のレシピ、ローズバター、风精の羽
一人前のパン屋を目指して・13	五星以上的フィッシュエッグバーガー	ハンバーガー	特上ローズ小麦、特上天然酵母、ローズシュガー、ローズソルト、新鲜レタス、タイ、ドラゴンのタマゴ 、旋律：パン职人のマーチ	普通	たい焼き系のレシピ、チキン、黑玉のアミュレット
一人前のパン屋を目指して・14	五星以上的エッグバーガー	ハンバーガー	特上ローズ小麦、特上天然酵母、ローズシュガー、ローズソルト、新鲜レタス、ドラゴンのタマゴ、无追加具材、旋律：パン职人のマーチ	普通	蒸しパン系のレシピ、ポーク、天使の羽
一人前のパン屋を目指して・15	五星以上的あんまん	中华馒头	特上ローズ小麦、特上天然酵母、ふくらし粉、ローズシュガー、高级あんこ、旋律：云の上のワルツ	松软	大福系のレシピ、あんこもち系のレシピ、ビーフ、月长石のお守り

※最后一个任务的旋律“云の上のワルツ”是在拉古纳斯的角色剧情任务中获得。如果没有的话，可以以“爱のセレナーデ”来暂时代替。

钓鱼任务列表

任务	内容	场所
釣り王への道・1	イワシ	维因达利亚岛
釣り王への道・2	フナ	维因达利亚岛淡水区域
釣り王への道・3	マス	维因达利亚岛淡水区域
釣り王への道・4	タイ	夏昼岛
釣り王への道・5	ヒラメ	夏昼岛海水区域
釣り王への道・6	タコ	南海
釣り王への道・7	ヤマメ	春湖岛淡水区域
釣り王への道・8	メタルバス	春湖岛瀑布区域，需要散发臭气的面包
釣り王への道・9	ワカサギ	雪晶岛淡水区域
釣り王への道・10	冰ウナギ	雪晶岛淡水区域
釣り王への道・11	コイ	维因达利亚岛淡水区域
釣り王への道・12	メカピラニア	秋叶岛淡水区域
釣り王への道・13	シルバーサーモン	暗剑岛淡水区域，需要散发香气的面包
釣り王への道・14	ダイオウイカ	暗黑海域海上，需要刺激臭味的面包
釣り王への道・15	ミスリルシャーク	海流地带

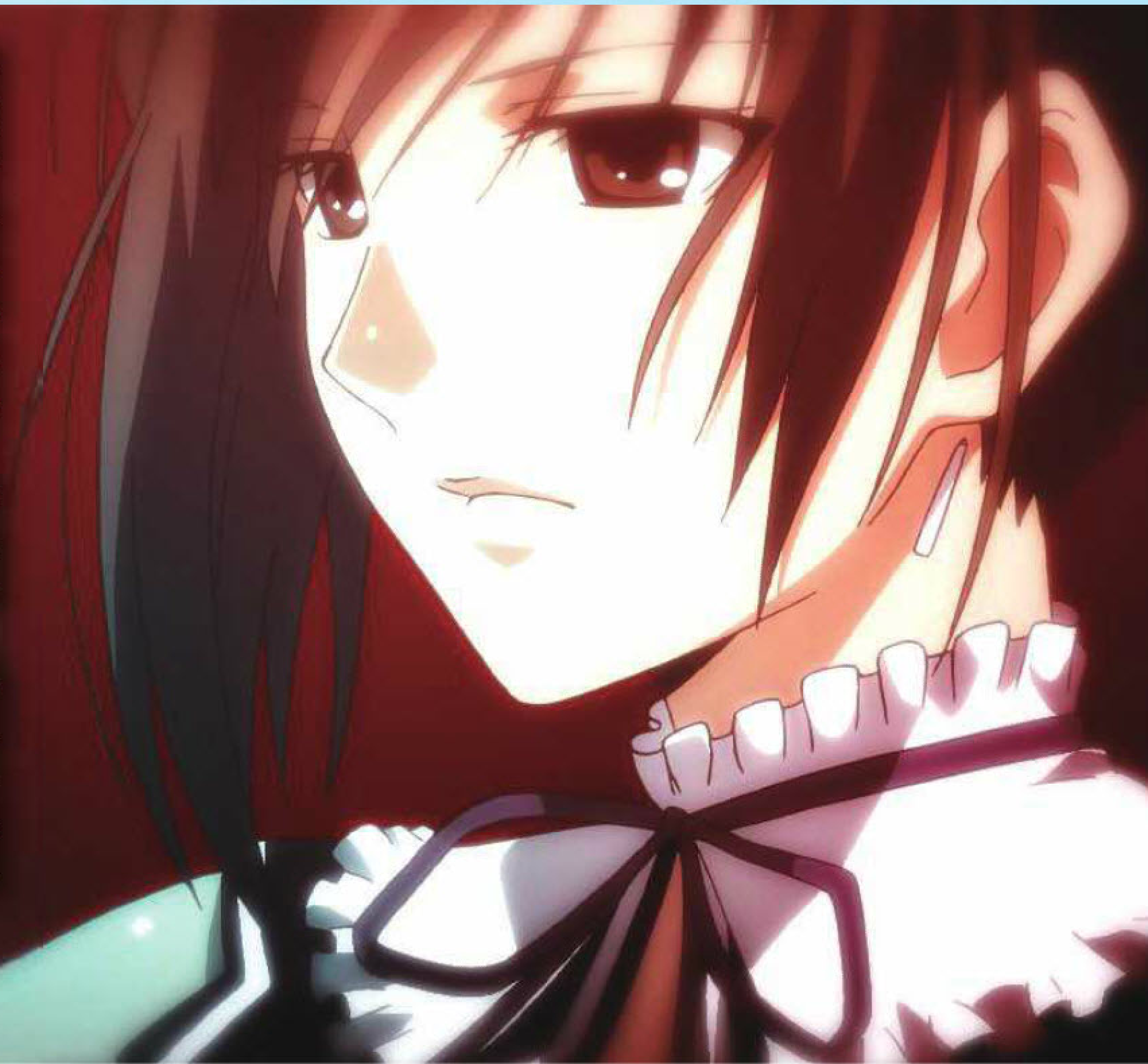
同伴角色面包喜好表

角色	喜好	制作方法
艾亚丽（修女）	アンパン	中身パン，中身具材选用あんこ系
	子供受けするミルクブレッド	基本パン，追加材料选用ミルク系，松软口感
奈莉丝（猎人）	ミルクブレッド	基本パン，追加材料选用ミルク系
	カグヤのためのパン	剧情习得
阿米尔（魔法使）	バターブレッド	基本パン，追加材料选用バター系
	ミルクブレッド	基本パン，追加材料选用ミルク系
	タマゴブレッド	基本パン，追加材料选用タマゴ系
小梅（シャオメイ）	おさかなパン	パイ，包み具材选用鱼系
	肉まん	中华馒头，具材选用肉系
	ピザまん	中华馒头，具材选用トマト系
萝娜（ローナ）	たい焼き（あんこ）	たい焼き，中身具材选用あんこ系
	たい焼き（カスタード）	たい焼き，中身具材选用カスタードジャム系
	たい焼き（チョコ）	たい焼き，中身具材选用チョコレート系
	たい焼き（イチゴ）	たい焼き，中身具材选用イチゴジャム系
拉古纳斯（ラグナス）	カンパーニュ	田舍パン，两种粉选用小麦与ゴールデン小麦
	リュスティック	田舍パン，两种粉选用ライ麦以外的素材
拉古纳斯（ラグナス）	ミッシュ・ブロート	田舍パン，其中一种粉选用ライ麦
	ロッゲン・ブロート	田舍パン，两种粉都选用ライ麦
露菲娜（ルフィーナ）	マフィン	マフィン，松软口感
	アンズマフィン	マフィン，追加材料选用アンズ
	ナッツマフィン	マフィン，追加材料选用ナッツ
	チョコマフィン	マフィン，追加材料选用チョコレート系
	ラズベリーマフィン	マフィン，追加材料选用ラズベリー
梅尔缇（メルティ）	ジャムパン	中身パン，中身具材选用イチゴジャム系
	アンズジャムパン	中身パン，中身具材选用アンズジャム系
	プラムジャムパン	中身パン，中身具材选用プラムジャム系
	ラズベリージャムパン	中身パン，中身具材选用ラズベリージャム系
亚鲁宾（アルヴィン）	ブレッド	基本パン
	ナッツブレッド	トッピングパン，トッピング选用ナッツ
	ナッツマフィン	マフィン，追加材料选用ナッツ
汉克（ハンク）	カリコリ系	フランスパン，硬实口感
库昂（クオン）	ミートパイ	パイ，包み具材选用肉系
	ハンバーガー	ハンバーガー
	ダブルミートバーガー	ハンバーガー，はさむもの和追加具材都选用ポーク系
	肉まん	中华馒头，具材选用肉系
迪兰（ディラン）	カレーパン	カレーパン，材料7选用カレー
	激辛パン	フランスパン，涂るもの选用ニンニク

※当角色收到喜好的面包，头上冒出银色的“心”时，代表这是他最喜欢的面包之一。如果拿的是喜好的面包，却没冒出银色的“心”，那就是面包的等级不够。提升面包的等级可以从相同系的上位素材替换下位素材，以及改变旋律等级的方法入手。另外迪兰喜欢的カレーパン配方必须要做梅尔缇的个人剧情任务才会得到，对傲娇没有兴趣的玩家就从激辛パン下手吧。

玩后感

野外素材采集、利用素材制作面包、时间自然流逝……这些设定是否让你觉得那么熟悉？这根本就是“《炼金术士工作室》系列”的SEGA版吧！不熟悉Gust的玩家也可以把这款游戏当成含有RPG要素的《牧场物语》来玩……“《光明》系列”为了摆脱“卖画集”的世间舆论而做出的改变老实说并不算成功，系统方面处处都有不太亲切的设定，烤面包的行为本身给人的感觉也比较单调无趣，如果不是为了完成任务以及刷同伴的好感度，估计没几个玩家愿意受这样的折腾。不过平心而论，收集要素与支线还是很丰富的，即使只是圆满每个角色的结局，估计耗掉七八十个小时是没什么问题。



新旅程的中点

购买过100辑的老读者也许对《掌机王SP》诞生100辑的纪念专题还有印象，在150辑来临之际，有许多读者要求我们对这再次过去的50辑做一次回顾。尽管时间跨度只有两年，但《掌机王SP》又成长了不少，感谢读者们一直以来的支持。本次专题回顾了过去50本《掌机王SP》的诞生时间和制作期间发生的重要事件，并穿插小编们工作期间的趣事以及各种爆料……哦，原来我们是这么走过来的。

文 胧月 协力 掌机王全体小编 美编 咕噜

专题企划 SPECIAL FEATURE

2008

2008年12月11日



《掌机王SP》101辑上市。刚为《掌机王SP》庆祝完100辑生日，101辑又马不停蹄地投入紧张的制作。前一辑的百辑特刊在受到读者好评的同时，也夹杂着些许的反对声音，有人问：“为什么100辑有5个NDS游戏攻略，却没有PSP的呢？”

为什么前线、特快、攻略会出现比例失调？

我们经常接到一些读者的投诉信，告知某辑上NDS和PSP所占的内容比例不够均衡。诚然，当今的游戏圈子早已不像十年前那般单纯，不少玩家都更乐意将玩游戏的时间投入到主机厂商的争论中，甚至诞生出所谓的“任青”、“索青”派别。这里要请读者们放心的是，《掌机王SP》绝不会主观地差别对待NDS和PSP，只是半月的制作周期难免会遇到这个平台公布、发售的游戏多，另一个平台新作消息较少的情况，由此客观原因造成的内容失衡，还请大家予以谅解。



2008年12月27日

《掌机王SP》102辑上市。

编辑部异闻录

和谐交流



铭风：多方法还是很重要，比如用TAB键分隔好的表格粘贴到excel里后能直接替换两个竖行。所以当我看到胧月将一个100多行的表格一个个粘贴来替换前后顺序后我震惊了。这个时候马修拍了他下肩说：“哎，小伙子你这样太慢。我教你怎么一次替换两个。”我：“……”

2009

2009年1月15日



新一年的《掌机王SP》103辑上市。本辑为春节前特刊，特别加页至288页，其中包括50页篇幅、共计200个热门游戏的年鉴。

年鉴

年鉴能对一个时间段内发售的所有游戏进行回顾，一些冷僻的、未曾做过特快或攻略的游戏都有机会在年鉴中露个面，提示世人不要忘记它。写年鉴是个苦差事，别看每条只有寥寥百余字，写起来可相当费神。一些新编辑容易将年鉴与黄金眼的写法混淆，年鉴重在描述，黄金眼重在评论，马虎不得。每每有新同事加入，就得在老编辑的指导下习惯年鉴的正确写法，不得要领时一篇百余字的短文被要求重写三五次也属正常。

2009年2月11日



《掌机王SP》104辑上市。经过一个春节的休憩，小编们都干劲满满，开始农历牛年的编书征程。春节期间，Koei与Tecmo两家游戏公司于1月26日宣布通过合并提案，新公司将于2009年4月1日正式成立，这次合并后成立的新公司被好事者戏称为“脱光社”。

Koei Tecmo Games

对于掌机玩家来说，Koei Tecmo Games是第三次重大的合并事项。（前两次分别是Square Enix与Bandai Namco Games。）两家公司合并后表现得并不如前辈高调，至今也没有响当当的联袂作品，不过从3DS版《DOA》的角色服装，还是能看出Tecmo多少受到了Koei的影响。



2009

2009年2月26日

《掌机王SP》105辑上市。期间，SE社长和田洋一宣布国民RPG《DQ Ⅸ》将延期4个月发售，理由是出现棘手问题。另外本次封面的栗色长发女性被编辑戏称为“女版胧月”，你说这个哏他们怎么就不腻呢？

永远的“月姐姐”

编辑部异闻录



胧月：看过我第一次小编博客的人应该知道，胧月的初版形象取材于《新天魔界4》的某个女性角色，虽然做了男性化处理和书面澄清，但时常有读者致函询问“贵性”。该小编形象带来的恶劣影响还不止于此。某天，一名新同事来公司报道，径直走到伊娃的面前，礼貌地打招呼：“月姐姐你好。”



紫枫：话说，《SP》很多小编的名字经常容易引起读者对其性别的误解，其中最经常被误会成女性的两个人就是胧月和紫枫（汗一个先……）。曾经收到的读者来信就经常对我俩冠以各种雷人的称呼——胧月姐姐、紫枫阿姨、胧月MM、紫枫大姐等等，不一而足，时常让本人尴尬不已。曾经有段时间我还经常将胧月称为“小月月”——当然，自从出现了某个同名的雷人人物之后，估计现在没有人会再这样称呼胧月了……

2009年3月12日



《掌机王SP》106辑上市。新小编伊娃加入掌机王集体，并开辟新专栏“iPhone进行时”。伊娃擅长英语和美式游戏，在ACT类游戏的造诣上甚至比大部分男性小编更高。

玩《战神》的伊娃



伊娃：我就说个关于自己玩《战神 斯巴达幽灵》的一件极其尴尬的有趣经历吧。相必大多数的玩家在玩那段特殊的内容时都不会堂而皇之地坐在客厅或教室里玩，可我偏偏在单位里写攻略时遇上这段，又恰好那天在我桌前走来走去的同事们格外多（可能是因为心理原因），到底是继续还是放下让人纠结无比，最终责任心战胜了羞涩，硬着头皮上吧！杯具的是，为了研究这事在完成或不完成的情况下都有怎样的结果、是否每次都能获得红魂、完成多次是否有特殊奖励等问题，我戴着耳机并调成静音后把PSP塞在桌下将这串QTE玩了十遍……最后澄清一下，我绝对是因为暴力而非X才玩《战神》的！

2009年3月26日

《掌机王SP》107辑上市。期间，任天堂宣布NDS系列主机销量突破一亿台，创造了游戏机历史上最快突破一亿台销量的速度纪录，比GB几乎快了三倍。本辑伊娃的小编寄语正式废弃“阴影女”，以活泼开朗的赛车女郎形象登场。



2009年4月8日

《掌机王SP》108辑上市。期间，Koei与Tecmo正式合并；Square Enix成功收购以发行“《古墓丽影》系列”闻名的Eidos公司。





2009

2009年4月22日

《掌机王SP》109辑上市。



雷伊： 我是“掌机王小组”里数一数二的电脑白痴，而铭风却是电脑硬件方面的达人，因此每次我的电脑一出问题第一个想到的人总是他，他也是从不推辞，二话不说就帮我想办法。也许是修电脑修的太多了，这位大好人到现在仍是单身。





2009年5月4日

《掌机王SP》110辑上市。赶上“五·一”假期，为了避免因运输部门休息而使得读者无法在固定周期阅读到新一本《SP》，本辑的制作时间缩短到12天，又一轮加班狂潮开始了。期间，NDS家族的新型号NDSi在北美上市，首周狂卖44万台，继续保持着家族的荣耀。

加班

每次招聘新人时，我们都会在能力要求项目中加入“能吃苦耐劳”这一条。编辑工作有其特殊性，一旦定下截稿日，所有的东西都必须在规定时间内做完。经常会遇到某大作发售时距离截稿日只剩三四天的情况，为了能尽快写出实用的攻略，每天只睡三四个小时，剩下时间全用来打游戏的情况也是很常见的。编辑部知名的“加班帝”是乌冬以及后来加入的苍穹，另外透露一条，阿鲁虽然在加班上较为低调，但曾创下为写《梦幻骑士》攻略66小时不睡觉的纪录，至今无人能破。



2009年5月20日

《掌机王SP》111辑上市。期间，国外著名游戏媒体1UP爆出PSP的后续机种“PSP go”。PSP的后续机种一直是玩家津津乐道的话题，与此相关的假消息也是铺天盖地，但之后的E3展证明了1UP此次爆料非虚，无怪平井一夫自嘲“PSP go是索尼保密工作做得最差的一次”。

2009



2009年6月3日

《掌机王SP》112辑上市。国外媒体又爆出微软将推出掌机的传闻，称该掌机名叫“ZuneX”。由于时间临近E3，该消息引起不少人的关注，最后被证实为假消息。

编辑部异闻录

封面



紫枫：《SP》每辑的封面在一开始制作的时候其实根本不是大家现在看到的这个样子，通常会在截稿前一天或者截稿当天由编辑们选出合适的图片，然后交给美编（以前是不才在下，后来是澄香MM，现在貌似换人了？）来制作当辑的封面。一般都会有几个方案出来供众人来挑选，可惜通常选中的一般都不是我做出来最满意的那个。而且在挑选过程当中往往会伴随着美编与文编之间的争执——没办法，美编通常只在意画面效果是否美观，而文编大多在意的是封面的这个人物是否能符合当辑的主题，于是，矛盾产生了……



2009年6月17日

《掌机王SP》113辑上市，宅人阿鲁成功由阳光学员转职为正式编辑。2009年E3展于6月2日～5日在洛杉矶开幕，索尼正式宣布了“PSP go”这个众人皆知的秘密，宣布《GT赛车PSP》将作为PSP go的首发护航游戏，同时《潜龙谍影 和平行者》和《生化危机 携带版》两款第三方大作将登陆PSP，前者已经于2010年4月29日发售，后者无限跳票中。

编辑部异闻录

念错字



乌冬：新小编阿鲁是个非常有个性的人，体现在各个方面。比如，他习惯把《MHP3》饮料技能里的蹴脚术读成“就脚术”，因此经常成为大家联机时的吐槽对象，这时他会极端无耻地说：“我就读‘就’了，怎么地吧怎么地吧。”某天联机阿鲁再次读错，正当大家想照往常一样吐槽时，酷洛洛突然来了一句：“来，下盘我们打‘风龙’（岚龙）。”

2009年7月1日

《掌机王SP》114辑上市。阿鲁首次撰写小编寄语并在“掌门人”栏目中回复读者信件，那时的他谈吐是多么地正经啊，可叹往昔的小甜甜已变为今日的牛夫人——变的不是人，而是伪装。



2009年7月16日

《掌机王SP》115辑上市。期间，索尼官方公布了PSP go的详细情报，宣称会想办法让已经购买了UMD的玩家也能在PSP go上继续软件的使用权利，但至今仍未出台好的解决办法。此外，NDS上的国民级游戏《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守望者》于7月11日正式发售，首周234万的销量刷新了之前由《DQⅧ》保持的纪录。



2009



2009年7月30日

《掌机王SP》116辑上市。阿鲁开办全新栏目“宅回首”，并拥有了自己的小编形象。美编澄香MM一直以为铁皮男背后的抱枕是一个女孩子，认为阿鲁公然诱拐少女的行径有伤风化。

编辑部异闻录

单纯的澄香MM



雷伊：“掌机王小组”的美编MM们都是非常敬业的，有时在排版时看到文编的文本中有错别字，就会主动帮文编改正，不过有的时候也会弄巧成拙。记得有次宇轩在《PSP专辑》上写美少女游戏专题，提到《美少女梦工场》的时候写到了“女儿”，但稿子发出来校对的时候却发现“女儿”被澄香MM改成了“女孩”。澄香MM你太单纯了，游戏的世界其实是很可怕很邪恶的。

2009年8月16日



《掌机王SP》117辑上市。期间，任天堂著名制作人宫本茂在接受媒体采访时表示“不看好PSP go的数字下载方式”，认为消费者至少在短期内会更加青睐物理载体。宫本大师的这一预言也在以后被验证，姜还是老的辣啊。本辑制作时正逢酷暑，寒暑视程度轻重，也可列入“天灾”的范畴。话说编辑部就曾有一位小编是躲避天灾的达人。

其实她表演的不是魔术，是超能力

编辑部异闻录



嘟嘟：不知该说是巧合还是运气好，最近几年所在城市的几件天灾都与我擦肩而过，比如2008年大雪后我才到了掌机王编辑部，然后家乡地震的时候我在深圳，广东洪水的时候我刚好年假回了家，而当深圳出人意料地发生地震之时我又已经身在别处。

2009年8月31日



《掌机王SP》118辑上市。欧洲最大的游戏展会——科隆游戏展于8月19日～23日顺利召开，索尼在展会上宣布PSP的全球销量突破5000万台。

2009年9月15日



《掌机王SP》119辑上市。

2009年10月3日



《掌机王SP》120辑上市。掌机玩家最为关注的东京游戏展于9月24～27日召开，本辑也用22页篇幅对此次展会做了详尽报道。

分工与求职

不少读者来信或在网上询问："想成为一名游戏编辑需要报考什么专业？"在此透露一点，掌机王众小编大学时念的专业五花八门，仅有极个别能做到专业与工作对口，硬算起来只有日语专业的胧月和嘟嘟了。其余的一些小编依靠自学，同样有很高的日语水平和工作能力，如雷伊、洋葱、阿鲁以及后来加入的酷洛洛、白菜、苍穹等。当然，当小编并非一定要精通某门外语，只要你对游戏有爱，有自己擅长的游戏类型，对业界有着全面的理解，文字撰写能力够格，都有机会迈入游戏编辑的门槛。有此意向的玩家可发送自荐信到我们的邮箱pgking@263.net或实体信至"兰州市邮政局东岗1号信箱 掌机王读者服务部，邮编730020"，就算无法一蹴而就地成为小编，也可以通过写稿、成为阳光学员来锻炼游戏写作能力。

2009

2009年10月19日



《掌机王SP》121辑上市。小编正式拿到了于10月1日发售的PSP go，并对其硬件特性做了一番评测。本辑有读者在掌门人猜测小编的年龄和籍贯，遗憾的是正确率很低，穷猜也不是办法，大伙还是看看马修的爆料吧。



马修：150辑了，不得不感叹，时间过得真快……这次还是爆点料吧。说编辑部在2006年时，掌机王小组独自一个办公室，隔壁是《模魂志》的编辑们办公，因为不是直接挨着主编办公室，所以气氛就活跃得很。《模魂志》的同事们都是广东人，所以隔壁经常听到广东话聊天；而掌机王小组则来自于天南海北，比如本人来自东北，胧月来自南京，LIKY大哥来自武汉，米格来自西安，琉璃来自昆明，雷伊来自深圳……这么多地方，大家都得用普通话交流了。不过当时本人的东北口音很重（现在也一样），因此无论到哪都会被一下辨别出老家，比如坐的士时，司机往往会夸："东北人说话好听，像小品似的……"然后每次我都被夸得很无语。而在编辑部，我这浓重的口音便成了雷伊的吐槽对象，经常模仿本人的口气。而本人也和雷伊互相吐槽，时间久了，吐槽的内容也更丰富了（顺便说下，当时还没有"吐槽"这个词），而且吐槽得很突然，基本上是当时灵光一现、过后想都想不起来的那种。再后来还引申到了唱歌吐槽，近一点的像S·H·E的《不想长大》，远一点的像我们小时候的春晚上的《黑头发飘起来》，曲调不变但歌词都被替换成互相吐槽的内容了。当然，也不仅局限于我和雷伊互相吐槽，有时也吐槽下胧月、咕噜、铭风等同事，好在大家既在意对被吐槽，也不会因此而影响到工作，总结起来三个字：很欢乐。不过呢，后来搬到了现在的4楼的大办公室，全公司的人都在一个大办公室办公，这种情况下互相吐槽就会影响到其他部门好静的同事了，所以吐槽活动就停了，但在截稿截到比较晚的时候，传统的吐槽段子还是会继续上演。不过一旦聊到某些离职同事的龌龊事，胧月往往会说："千万不能在雷伊和马修之前辞职啊。"

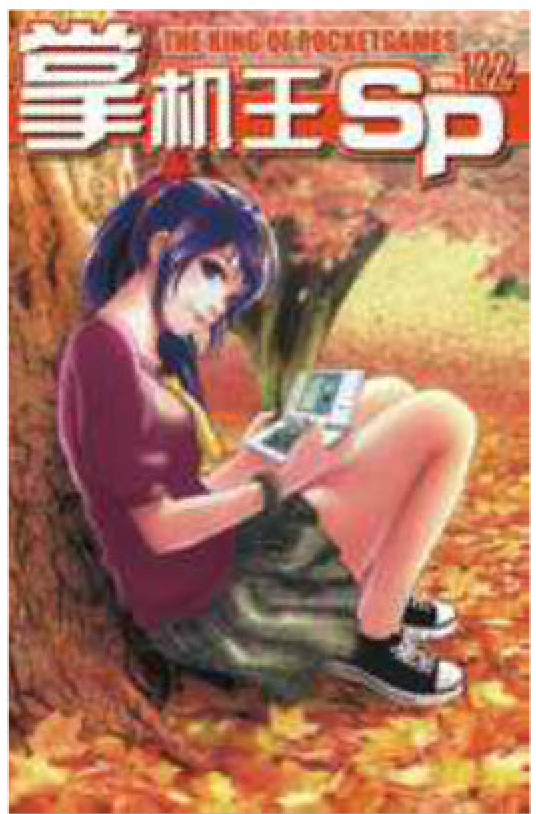


阿鲁：很多读者表示希望知道伊娃、澄香、咕噜、Juxi等女编的详细资料。



马修：这部分内容得放DLC。





2009年11月4日

《掌机王SP》122辑上市。期间的10月29日，任天堂正式公布了NDSi的新型号机种NDSi LL，NDSi LL拥有两个4.2寸屏幕，比普通NDSi多出约30%的面积。本辑万花筒中出现的"北斗神拳版"《超时空要塞》被大量读者投诉"口味太重"。



▲再来恶心你们一次。

2009年11月17日



《掌机王SP》123辑上市。本作制作周期较短，且众编辑还要额外完成《PSP专辑 Vol.6》，两本书的夹击可谓电闪雷鸣。洋葱MM毅然挑起《Persona3 携带版》的攻略重担，短时间内迅速打完男女两条路线。读者大人您别忙着怜香惜玉，洋葱MM是《宿命传说2》320小时的深度玩家，相比之下这种活只算是毛毛雨了。





胧月：我本科快毕业时认识的洋葱，那时她还念初三，是个《铁拳5》能在机厅靠技术霸机、《宿命传说2》10周目的超级萝莉。本人刚毕业便正式入职，迄今工作将近6年，你们觉得洋葱多大？（喂，那个流口水奸笑的，问的是年龄，不是尺寸。）

2009年12月2日



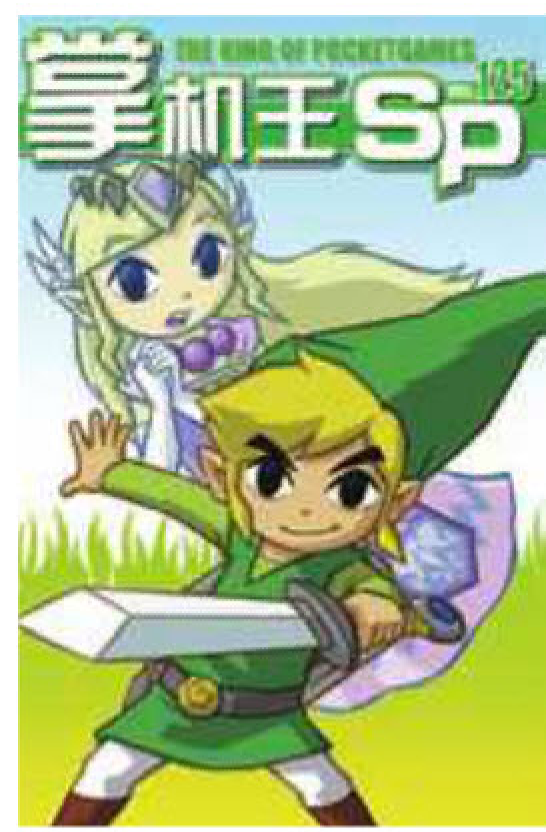
《掌机王SP》124辑上市。

惨剧　编辑部异闻录



LIKY：有一次做《恶魔城》的攻略，截稿前一天在家熬夜一通宵终于写完，将文件COPY到手机存储卡准备带往公司，结果由于神志不清，将老的文件覆盖了新文件——一晚上的功夫白费。其实我说的是不是趣事，是悲惨事。

2009年12月16日



《掌机王SP》125辑上市。2009年虽然没有掌机版《怪物猎人》面世，但《MHP2G》依然影响着索尼的业绩。在12月3日召开的一年一度PlayStation Award里，《MHP2G》的廉价版以突破百万的销量获得白金奖，让《怪物猎人》成为首次连续三届获得白金奖的惟一系列。

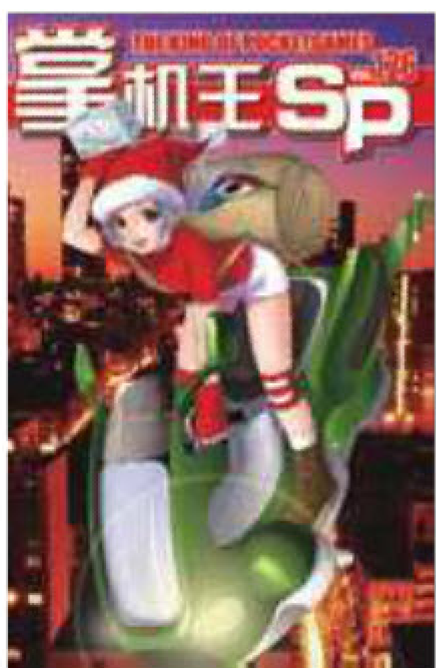
《怪物猎人》的影响力　编辑部异闻录



嘟嘟：虽然我是典型的ACT白痴，却因为各种原因与《MH》频繁打交道，以至于连过场配乐都能倒背如流了……汗。想想当年给《狩猎志》光盘做字幕时，翻来覆去翻来覆去倒腾那些已经烂熟的视频的时光，真是泪牛满面。

2009年12月30日

《掌机王SP》126辑上市。PSP-4000的传闻再度传出，最终被证实为假消息。时间又临近年末，大家再度开始频繁加班。人终究不是铁打的，多次熬夜后也利用中午时间偷闲假寐，气温已经不能阻挡我们了。



中午的非编室

编辑部异闻录



洋葱：对于工作繁忙的各位小编来说，中午的一个多小时是非常宝贵的休息时间，大家都会抓紧休息补充体力。而公司里人少又安静的非编室，自然成为了一部分小编爱用的午休场所。不过非编室的沙发和小床都仅有一张，去晚了位置被人抢走的话，就只能利用剩下的椅子。碰上几个部门都很忙的时期，中午走进非编室，你会看到各种有趣的椅子睡法（笑）。

2010



2010年1月14日

《掌机王SP》127辑上市，公历新年又来临了。根据日本权威机构Enter Brain的统计，《DQ Ⅸ》以410万的销量当选年度游戏销量王。期间热门3D电影《阿凡达》于国内上映，开创了电影视觉的新时代。此后“阿凡达”几乎成为画面优秀和革命性的代名词，游戏界的某制作人也称赞《GT赛车5》是游戏中的“阿凡达”。

怨念

编辑部异闻录



盲先知：一般每到过年要放假前的最后一天，手中的工作都做完了，小编们都会提前收拾好桌子准备放假。不过在收拾好之后还不到下班的时间，于是大家常会掏出掌机来联机。《怪物猎人》就是我、乌冬和羽纹的年末联机保留项目。说来也怪，我在单杀时运气超差，曾创下杀50只迅龙才出1个延髓的记录；不过跟他们联机的时候却每次都收获满满，一次收三五个古龙宝玉什么的都是常事。经常遇到乌冬用幽怨的眼神看着我，还一句话都不说……



2010年1月29日

《掌机王SP》128辑上市。作为春节前特刊，惯例有着年鉴，本次收录游戏数多达260款。洋葱和嘟嘟两位MM做完本辑后告别掌机王集体，踏上新的人生旅程。虽有诸多不舍与惋惜，还是祝愿她们越走越高。

工作趣囧事

编辑部异闻录



洋葱：现在想一想，真是让人泪流满面的黑历史。编辑部的几位同事经常会互相起一些稀奇古怪的外号，我当然也未能逃过魔掌。记得有一次接手翻译《MGS》的相关资料，遇上了点难题于是便和几个同事商量了一下，当提到Big Boss的译名时，某位兄弟开玩笑说：“你直接翻成‘大老板’算了。”言毕大家笑成一片。

但不知为何，从那起一年的时间内，这译名变成了我的外号（捶地）。



2010年3月3日

《掌机王SP》129辑上市。任天堂透露“《口袋妖怪》系列”最新作的怪物情报，此时尚未公布作品的正式名称，其实就是日后的《黑・白》。美编紫枫离开掌机王集体，用他自己的话说，这是“结束，也是开端”。

2010



2010年3月17日

《掌机王SP》130辑上市。小编羽纹离开掌机王集体，由于这段时间人员流动较大，不少读者来信询问“掌机王是否要倒了”。对这部分读者善意的担心，我们表示由衷感谢，《掌机王SP》会继续办下去，此后陆续有新小编作为新鲜血液注入，当然这是后话。

编辑部异闻录

羽纹回来了?



羽纹：前段时间抽空去了趟深圳办些事，由于行程时间紧张外加多数小编都被《MHP3》的相关工作压得喘不过气来，只能和原来的同事们小聚了一下。席间月姐姐告知《SP》150辑的时候要请老编辑们回来“爆点编辑部的料”。思索半天后决定来说说我最“痛恨”编辑部的一点。

要说编辑部哪点最让人痛恨，个人觉得非厕所蹲坑数量莫属——6、70号公的每天只能指望两个蹲坑解决问题。这还是其次，最让人脱力的是小编们对工作“太认真负责”了，以至于在这个关键时刻都不忘捧着游戏机奋斗，结果嘛自然可想而知。这种坑爹属性满点的状况出现后，老编为了应对而下达禁令：“不可携带游戏机如厕”（PS：不知道是不是老编某次等候太久而出台的这项政策，笑），这规则原意是好，初期也卓有成效。不过可能是编辑们没吃透上面的精神，一段时间后鄙人又杯具地发现大家入厕时将原有的掌机换成了各种游戏杂志或是报纸……

说句后话，自己现在所在的公司基本可以忽略蹲坑数量问题，但更棘手的是每次急急忙忙跑进去时都得先看看里面是否还有纸……

末了，祝各位读者新年、打机都快乐！

2010年3月31日



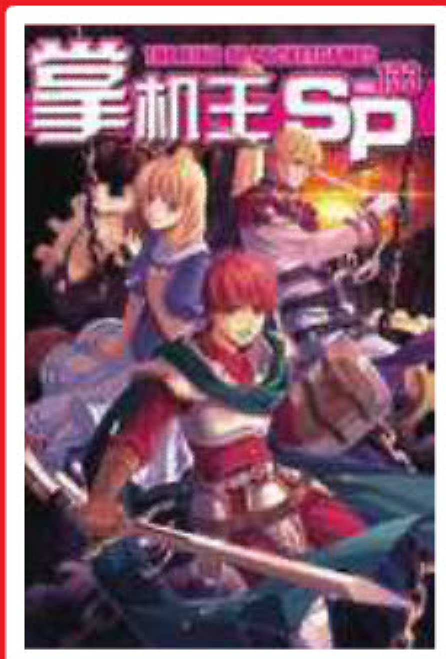
《掌机王SP》131辑上市。饥渴的猎人们终于迎来掌机版《怪物猎人》正统续作公开，官方初次放出的情报量便相当庞大，相信小编和读者当时都激动万分。

2010年4月17日



《掌机王SP》132辑上市。紧随《MHP3》的脚步，NDS平台超大作“《口袋妖怪》系列”的最新正统续作《口袋妖怪　黑・白》正式公布，群众纷纷表示今年NDS与PSP的竞争很有悬念、很有看头。

2010年5月1日



《掌机王SP》133辑上市，新小编酷洛洛加入。酷洛洛是全能型人才，既精通软硬件也写得出优质攻略，同时有着很强的日语听译能力，这次的卷首特报就由他为大家带来“《MH》系列”知名制作人辻本良三的专访。





盲先知：要说我见过最喜欢看动画的人，酷洛洛一定是其中之一。他总是能有大量的动画看，不管是平时在家开电脑，还是天天随身带着的PSP，总是一坐下就看半天。甚至一起出去吃饭的时候，他都能掏出手机来看片。那时候有什么新动画推出、或者是想知道某动画的评价如何，问他一般都没错。说起来，正好问问最近有没有什么好动画可看的。（＝＝）

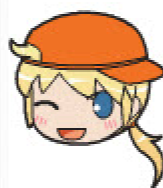
2010年5月15日



《掌机王SP》134辑上市。PSP大作《战神 斯巴达幽灵》震撼公布，酷洛洛换上正式的小编形象，特摄迷属性一览无遗。

编辑部异闻录


▲趁着酷洛洛上厕所，赶紧拍下它的办公桌。

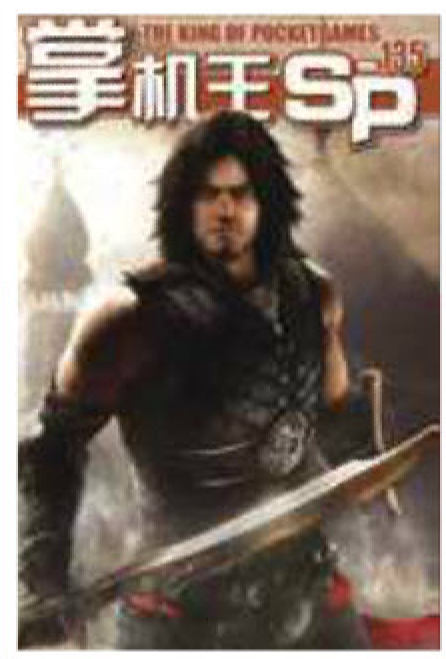


LIKY：每个编辑都会配备一台工作用电脑，这是再也正常不过的事情。但酷洛洛经常把家里的东西带回公司，例如他的笔记本电脑，加上其最近入手PS3，于是连家里的显示器也搬回来，所以现在每当经过酷洛洛的办公桌，就会看见他被三台显示器包围着，问他为什么要这样，答曰："我是NEWTYPE……"



2010

2010年6月4日



《掌机王SP》135辑上市，新小编白菜加入，大家的新版小编形象问世。白菜和阿鲁一样是个宅男，擅长日语听译，并在RPG和FTG上颇有造诣。本辑借着新人的东风进行了全面改版，众多经典专栏回归，由酷洛洛主持的"游人望远镜"、阿鲁主持的"吐槽记事簿"、乌冬主持的"游戏边缘地"等新栏目正式开张。

编辑部异闻录

阿鲁的栏目



阿鲁：由本人第一个开创的新栏目是"宅回首"，这个栏目在转正的一个月前就已经开始在筹划了，当初本来想叫"宅腐门"，不过后来想想腐向的东西一来不和谐，二来没什么研究，索性就将注意力全部放在了宅向的内容上，于是"宅回首"就运营而生了。第二个原创栏目是"吐槽记事簿"，关于这个栏目的创建还得感谢马修，将众人的对话经过整理登载在书上这一点是我偷某辑《口袋玩家》的创意，经过尝试后发现人气意外地高，要不是小编们手里都有不少工作要做的话，我一定安排他们辑辑吐槽。

2010年6月18日



《掌机王SP》136辑上市。期间，任天堂公布三款新颜色的NDSi LL，并宣布从6月19日起对NDS系列主机全线降价。

编辑部异闻录

过把声优瘾



白菜：要说印象最深的趣事，还得数第136辑口袋光环里的《逆转裁判》恶搞配音。由于乌冬与胧月打死不肯献声，在分配角色的时候不可避免遇到了粥多僧少的问题。这个时候阿鲁挺身而出，大喊"我要配两个！"然后主动挑选了丝锯与裁判长这两个烫手货色。在制作完毕审碟的时候，每当裁判长一开始说话，大家就开始捂肚子……毫无疑问的本色演出（笑）。事后我也偶尔会感到后悔：要是当时做的是正常版的配音，说不定还会成为永久珍藏的笑料呢。

2010



2010年7月2日

《掌机王SP》137辑上市。本辑对刚结束不久的美国E3游戏展进行了详尽报道，最引人注目的情报莫过于3DS的详细性能和游戏阵容了，任天堂本次的表现可谓完胜对手。此外从本辑开始，《掌机王SP》的封面画师由MILK担当。

画师MILK的特别寄语



大家好，我是MILK牛奶，有幸为《掌机王SP》画封面，请各位以后还要继续支持哦。如果大家对绘画的技法有什么想交流或者指导，欢迎来我的Q空间或者微博留下你的脚印（;D）。每次帮《掌机王SP》画封面总是会碰上公司加班的日子，所以学会管理时间真的很重要，感谢编辑一直以来对我的帮助和容忍，有几次都是快印刷才交图……还好，最后出来的效果还是不错的，不然早就给编辑们拖去埋了。

国庆期间去了胧月家玩，看到房东雷伊的游戏限定版收藏……太不可思议了，全是爱。做游戏也好，做游戏书刊也好，都是要用满满的爱去堆积呢，大家要继续支持《掌机王SP》啊！此致敬礼。

2010年7月16日



《掌机王SP》138辑上市，《深爱》专栏“如果爱，请深爱”正式开张。2010年过去一半，根据统计，在《勇者斗恶龙》、《朋友聚会》、《王国之心》等大作的刺激下，日本游戏市场的规模三年来首次实现增长。

2010年7月29日



《掌机王SP》139辑上市，新专栏“游戏文化频道”正式开张。期间，任天堂宣布3DS的反盗版对策将相当复杂，难以破解。

2010年8月12日



《掌机王SP》140辑上市，新小编苍穹加入并开办《重装机兵》专栏“战车浪漫”，一直在幕后辛勤工作的4位美编均拥有了自己的小编形象。和白菜一样，苍穹在正式转职前也是《掌机王SP》的资深撰稿人，对游戏有着很强的钻研精神，经常忘我地奋战通宵。

编辑部异闻录

谁是“熬夜帝”？



苍穹：可能不少读者都知道个人经常熬夜赶攻略，一来是RPG类型的作品耗费的时间较多，不加班加点赶不上截稿进度，二来是夜深人静的时候思路更清晰，效率也更高。其实编辑部的“熬夜达人”头衔绝对不属于区区在下，不惧严寒酷暑、每日坚持以编辑部为家的乌冬哥才是大家学习的楷模呀！当然熬夜对身体百害而无一利，读者们还是不要模仿……

2010年8月27日



《掌机王SP》141辑上市。期间，有关PSP2的传闻再度尘嚣日上，索尼方面对传言不置可否。

2010年9月14日



《掌机王SP》142辑上市。

2010年9月28日



《掌机王SP》143辑上市。本辑为288页特刊，包含35页东京游戏展特别报道。PSP在日本销量正式突破1500万台，约为NDS系列主机的一半。《口袋妖怪　黑·白》正式发售，首发两天销量即达263万套，创造了系列最高纪录，也刷新了2009年由《DQ Ⅸ》创下的首周234万套销售纪录，成为首周卖得最多的NDS游戏。

2010年10月17日



《掌机王SP》144辑上市。期间，任天堂召开2010秋季发布会，公开3DS的详细配置。



2010年10月30日

《掌机王SP》145辑上市。Level-5召开2010年个体发表会，公布若干3DS原创新作，与Capcom知名制作人联手打造的《雷顿教授VS逆转裁判》成为玩家关注的焦点。



2010年11月11日

《掌机王SP》146辑上市，有单身读者表示，选在该日期上市是对其心灵的慰藉。期间，国外著名IT网站爆出PlayStation Phone的图片，虽然索尼对此不予评论，但国内厂商很快就“山寨”出以假乱真的仿品——起码在外形上。

爆料



伊娃：掌机王编辑可爆的料有大把，但是为了不遭到当事人的追杀，所以我还是拿最老好人的阿鲁开涮吧。据我所知，阿鲁几个聊天软件的头像都使用的是美剧《越狱》中的T-Bag，相信阿鲁肯定很欣赏这位角色的扮演者，当然也不排除他内心崇拜着这位变态角色。不管理由是啥，反正阿鲁本身有着与T-Bag相似的共通点，具体共通点我得看看阿鲁的反应后再找机会爆！再爆一个带劲的，阿鲁自称是无婚姻论者，所以有关我与阿鲁搞暧昧的传言纯为子虚乌有。（旁语：这算发卡？）

2010

2010年11月25日



《掌机王SP》147辑上市。期间，Capcom召开《怪物猎人 携带版3rd》的完成披露会，宣布本作已经制作完毕，将于12月1日准时上市。



爆料

阿鲁：在《MHP3》还没发售之前，掌机王部门有不少人都沉迷了一段时间的“三国杀”，这里就不得不爆料一下判定帝——白菜。说他判定帝并不是指他每次都能逢凶化吉，而是恰好相反，每次在进行判定时，好的状态有很大几率判定失败，坏的状态则很大几率判定成功。除此之外，只要白菜是主公，每次都会亲手干掉忠臣，于是大家给了他一个非常形象的评价：瞪谁谁怀孕，杀谁谁忠臣！

2010年12月8日

《掌机王SP》148辑上市。由于截稿时间关系，本辑未能赶上《MHP3》攻略的制作，但相关编辑已积极投入准备。



2010年12月21日

《掌机王SP》149辑上市。本辑为狩猎特刊，重头内容是78页的《MHP3》攻略，成为《掌机王SP》历史上页面最多的单篇文章。



永远很忙的阿鲁



白菜：阿鲁在编辑部里跟同事们交流时最喜欢的说的一句话就是“我忙得一比”。例如《口若悬河》这款游戏，从发售那天开始阿鲁就说他很有兴趣一定要通关，但直到今天也才进展到第二次案件结束，还不许我们讨论时剧透。他依然总是一再强调着他“忙得一比”，但是我们偶尔会发现他的PSP里《AKB48》已经进展到多周目，《第三个生日》也早已通关，另外他的办公室电脑浏览器上永远挂着ACFUN与郭德纲……这类事件屡见不鲜。

2011年1月4日

《掌机王SP》150辑上市。我们站在新一百辑的中点上迎来公历新年，祝大家元旦快乐。在本专题即将结束之际，再为大家集中奉献几条趣事吧。

爆料



乌冬：酷洛洛因为《MHP3》取名和AKB48得了“MAYUYU”的外号，事实上还有另一个，因为他在组队打猎时喜欢使用狩猎笛做奶妈，大家不知道叫他奶妈还是MAYUYU好，所以就干脆将奶妈和MAYUYU结合在一起，就成了现在的奶妈YUYU。

编辑部异闻录





LIKY：刚刚去马修的桌子上拿读者回函表（每辑的回函表都是先送到他那里），又不禁感叹了一下：要评选编辑部里桌子最乱的人，绝对非他莫属。各种书籍、各种调查表、各种小模型、各种杂物……如果你要从他桌子上找一个什么东西，那工程绝对浩大得很。

爆料

你的支持是我们的动力



苍穹：转眼到编辑部已半年有余，“战车浪漫”也顺利推出了6辑。在掌机平台《重装机兵3》绝对算不上大热门，但是任何一个经历过初代的玩家都无法忘却这款游戏所带来的感动，这也正是个人策划本栏目的初衷。可能大部分年轻玩家对这个系列的兴趣不大，但每次从堆积的信件中发现的那一两封对本栏目表示喜爱、对个人予以鼓励的回函，便是我把这个栏目继续下去的动力。

文 乌冬 美编 咕噜



《怪物猎人 携带版 3rd》发售已过去一个月了，相信各位猎人该打的怪都打了，该做的装备也做得差不多了吧。这次的研究是对上辑攻略的补充，方便大家查漏补缺。

PLAYSTATION PORTABLE

怪物猎人 携带版 3rd			
モンスターハンターポータブル 3rd			
Capcom	ACT	2010年12月1日	日版
1～4人	5800日元	无对应周边	



隐藏任务出现条件

除了一开始就有的任务外，还有些任务是需要满足一定条件才会出现的，比如一些亚种怪物的任务，就需要先完成讨伐原种的任务，以下是所有隐藏任务的出现条件。

村长任务			
任务等级	任务名	出现怪物	出现条件
村★2	狗龙の狩猎を披露せよ！	狗龙王	完成村★2任务“砂原のならず者の长”
村★2	疾走する猛き大猪！！	野猪王	完成村★2任务“ざわめく森”
村★3	ロアルドロスを狩猎せよ！	水兽	完成村★3任务“强袭する孤岛の水流！”
村★4	落石注意！？	赤甲兽	完成村★4任务“赤甲兽ラングロトラ现る！”
村★5	红煌流星	迅龙	完成村★5任务“漆黒の影”
村★5	空の王者を狩猎せよ！	雄火龙	完成村★5任务“空の王者リオレウス！”
村★6	冻土に轰く咆哮	轰龙	完成村★6任务“轰龙迎击战”
村★6	终焉を喰らう者	恐暴龙、轰龙、迅龙	完成所有村长任务
集会浴场任务			
任务等级	任务名	出现怪物	出现条件
集会★6	集え！水没林の紫水兽战	紫水兽	完成集会★6任务“强袭する孤岛の水流！”
集会★6	水没林へ向かう我が主のために	水兽、紫水兽	完成集会★6任务“强袭する孤岛の水流！”
集会★6	紫水の毒	紫水兽	完成集会★6任务“强袭する孤岛の水流！”
集会★7	砂原で发生、风牙龙卷	风牙龙	完成集会★7任务“冰牙龙ベリオロス！”
集会★7	暗中・迅速・太刀打ちの影	绿迅龙	完成集会★7任务“暗夜のナルガクルガ”
集会★7	疾风に绿迅を知る	绿迅龙	完成集会★7任务“暗夜のナルガクルガ”
集会★7	水没林に咲く	红彩鸟	完成集会★6任务“彩鸟クルペッコの狩猎！”和★7任务“トリックスターを追え！”
集会★7	ビリビリするらしいです	电怪龙	完成集会★7任务“暗暗にうごめく猛毒！”
集会★7	ドクターの猛毒毒研究	毒怪龙、电怪龙	完成集会★7任务“暗暗にうごめく猛毒！”
集会★7	雪原のスノーダンパー	冰碎龙	完成集会★6任务“土砂龙ボルボロス”
集会★7	冻土战线・冰块あり！	冰碎龙	完成集会★6任务“土砂龙ボルボロス”
集会★7	仄暗い火口の中から	钢锤龙	完成集会★7任务“胁威！ 火山の铁槌！”
集会★7	火碎の辙	爆锤龙、钢锤龙	完成集会★7任务“胁威！ 火山の铁槌！”
集会★8	黄金の月轮	金火龙	鸟龙种（除了狗龙系列）+飞龙种+兽龙种+牙龙种+海龙种的合计讨伐数量达到100
集会★8	白银の火轮	银火龙	鸟龙种（除了狗龙系列）+飞龙种+兽龙种+牙龙种+海龙种的合计讨伐数量达到100
集会★8	月下の夜会	金火龙、银火龙	完成集会★8任务“黄金の月轮”和“白银の火轮”
集会★8	黑き怒りは夜阴を照らす	黑角龙	完成集会★8任务“砂原の角龙を狩れ！”
集会★8	暴君の时代	角龙、黑角龙	完成集会★8任务“砂原の角龙を狩れ！”
集会★8	黑虎咆哮	黑轰龙	完成集会★8任务“冻土に轰く咆哮”
集会★8	砂原战线・轰きあり！	轰龙、黑轰龙	完成集会★8任务“冻土に轰く咆哮”
集会★8	砂尘の牙、地壳の角	风牙龙、黑角龙	完成集会★7任务“冰牙龙ベリオロス！”和★8任务“砂原の角龙を狩れ！”
集会★8	暗の中に影ふたつ	迅龙、绿迅龙	完成集会★7任务“暗夜のナルガクルガ”
集会★8	フラッシュフラッド	紫水兽、绿迅龙	完成集会★6任务“强袭する孤岛の水流！”和集会★7任务“暗夜のナルガクルガ”
集会★8	冰の楔	冻戈龙	完成集会★8任务“火の海に栖む龙！”和“炎火缭乱！”
集会★8	ハンターからの依赖	电怪龙、冻戈龙	完成集会★7任务“暗暗にうごめく猛毒！”和★8任务“火の海に栖む龙！”
集会★8	火山の热带地より	钢锤龙、黑轰龙	完成集会★7任务“胁威！火山の铁槌！”和★8任务“冻土に轰く咆哮”
集会★8	岚をよぶ！ 红彩鸟	红彩鸟	完成集会★6任务“彩鸟クルペッコの狩猎！”和★7任务“トリックスターを追え！”

集会★8	四面楚歌	黑角龙、冻戈龙、黑轰龙、雷狼龙	完成集会浴场的所有大连续狩猎任务
集会★8	狱炎に座す、覇たる者	霸龙	完成集会上位的所有单龙狩猎任务
集会★8	极天より来たる、崩せし神	崩龙	完成集会上位的所有单龙狩猎任务
集会★8	煌黑龙アルバトリオン	煌黑龙	完成集会上位的所有双龙狩猎任务（不包含大连续狩猎）
训练所★			
任务等级	任务名	出现怪物	出现条件
HR2	ウルクスス讨伐演习	白兔兽	完成村★3任务“雪のちウルクスス”
HR2	ハプルボッカ讨伐演习	潜口龙	完成村★3任务“砂上のテーブルマナー”
HR4	ロアルドロス亚种讨伐演习	紫水兽	完成集会★6任务“紫水の毒”
HR5	ベリオロス亚种讨伐演习	风牙龙	完成集会★7任务“砂原で发生、风牙龙巻”
HR6	ドボルベルク讨伐演习	尾锤龙	完成集会★8任务“动くこと、山の如し！”

Check Point

完成训练所的所有任务的全武器讨伐后可获得头部防具“增弹のピアス”，而全任务任意一武器的过关评价在A以上可获得“剑圣のピアス”。

全任务报酬列表

村长任务

报酬	几率
★1	
奥样のお取り置きキノコ	
报酬	几率
アオキノコ×1	20%
ニトロダケ×1	12%
クタビレタケ×1	20%
ネンチャク草×1	18%
ペイントの实×2	15%
ツタの叶×1	15%
プレゼントにケルビの角を	
报酬	几率
暖かい毛皮×2	5%
暖かい毛皮×1	16%
ケルビの角×1	20%
生肉×1	30%
角笛×1	10%
回复笛×1	5%
ウチケシの实×3	14%
邪魔するジャギィは倒すべし	
报酬	几率
ジャギィの鳞×1	15%
ジャギィの皮×1	15%
鸟龙种の牙×2	10%
鸟龙种の牙×4	5%
龙骨【小】×1	20%
ハリの实×4	16%
ペイントの实×4	15%
武具玉×1	4%
ブルファンゴを狩れ！	
报酬	几率
ファンゴの毛皮×1	10%
生肉×1	15%
棒状の骨×1	10%
アオキノコ×1	15%
ネンチャク草×2	20%
カラ骨×3	26%
武具玉×1	4%
恐怖の予兆	
报酬	几率
ハチミツ×2	8%
ハチミツ×1	15%
ツチハチノコ×1	18%
にが虫×1	13%
霜ふり草×1	18%
ツラヌキの实×2	12%
ツタの叶×2	12%
武具玉×1	4%
★2	
溪流の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
砂原の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
水没林の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
青熊兽アオアシラ	
报酬	几率
青熊兽の甲壳×1	10%
青熊兽の毛×1	36%
青熊兽の腕甲×1	20%
大きな骨×1	10%
棒状の骨×3	10%
ハチミツ×3	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
ざわめく森	
报酬	几率
大猪の皮×1	9%
大猪の牙×1	35%
ファンゴの头×1	8%
大きな骨×1	15%
カラ骨×5	25%
棒状の骨×3	2%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
狗龙の狩猎を披露せよ！	
报酬	几率
狗龙の皮×1	16%
狗龙の爪×1	20%
ジャギィの鳞×1	8%
ジャギィの皮×1	10%
鸣き袋×1	20%
龙骨【小】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
溪流のジャギィノス退治	
报酬	几率
ジャギィの皮×1	10%
ジャギィの鳞×1	30%
鸟龙种の牙×1	23%
鸟龙种の牙×2	8%
龙骨【小】×1	20%
龙骨【小】×2	5%
武具玉×1	4%
幸せのたまごを生むガーグァ	
报酬	几率
丸鸟の羽×1	20%
生肉×1	36%
龙骨【小】×2	15%
药草×5	10%
ネンチャク草×5	10%
钢のたまご×1	3%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
ある日、森の昼下がり	
报酬	几率
甲虫の大颚×1	15%
甲虫の腹袋×1	25%
モンスターの体液×1	15%
にが虫×1	12%
雷光虫×1	5%
ハチミツ×1	8%
アオキノコ×1	8%
ウチケシの实×1	8%
武具玉×1	4%
砂原のならず者の长	
报酬	几率
狗龙の皮×1	16%
狗龙の爪×1	20%
ジャギィの鳞×1	8%
ジャギィの皮×1	10%
鸣き袋×1	20%
龙骨【小】×1	20%
武具玉×2	2%

武具玉×1	4%

求む！砂原の平定者！

报酬	几率
ジャギィの鱗×1	10%
ジャギィの鱗×2	9%
ジャギィの皮×1	20%
鸟龙种の牙×4	20%
鸟龙种の牙×6	12%
龙骨【小】×2	20%
龙骨【小】×4	5%
武具玉×1	4%

古代のロマン？龙骨结晶！

报酬	几率
マカライト矿石×1	1%
铁矿石×1	5%
大地の结晶×1	4%
石ころ×2	20%
サボテンの花×1	20%
霜ふり草×1	20%
カラ骨×3	30%

疾走する猛き大猪！

报酬	几率
大猪の皮×1	20%
大猪の牙×1	20%
ファンゴの头×1	4%
大きな骨×1	15%
カラ骨×5	25%
棒状の骨×3	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

牙兽の行水

报酬	几率
青熊兽の甲壳×1	10%
青熊兽の毛×1	36%
青熊兽の腕甲×1	20%
大きな骨×1	10%
棒状の骨×3	10%
ハチミツ×3	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

ルドロス讨伐作战！

报酬	几率
水生兽の皮×1	15%
未熟な海绵质×1	30%
龙骨【小】×1	23%
生肉×2	20%
アオキノコ×3	8%
武具玉×1	4%

毒のフロギィ

报酬	几率
フロギィの皮×1	10%
フロギィの鳞×1	14%
フロギィの鳞×2	8%
フロギィの毒牙×4	24%
フロギィの毒牙×6	15%
龙骨【小】×2	20%
龙骨【小】×4	5%
武具玉×1	4%

良药作りに必要なもの

报酬	几率
垂皮龙の皮×1	30%
龙骨【小】×2	15%
龙骨【中】×1	10%
生肉×1	25%
マヒダケ×3	7%
アオキノコ×3	9%
武具玉×1	4%

★3

孤岛の采取ツアー

报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%

冻土の采取ツアー

报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%

踊るクルペッコ

报酬	几率
彩鸟の鳞×1	20%
彩鸟の羽根×1	18%
极彩色の羽根×1	8%
へんなクチバシ×1	8%
鸣き袋×2	20%
龙骨【中】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

激走カーニバル！

报酬	几率
ファンゴの毛皮×1	28%
ファンゴの毛皮×2	5%
ファンゴの头×1	3%
生肉×2	16%
棒状の骨×2	20%
アオキノコ×2	12%
クタビレタケ×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

土砂龙ボルボロス！

报酬	几率
土砂龙の背甲×1	5%
土砂龙の甲壳×1	25%
土砂龙の爪×1	10%
土砂龙の头壳×1	5%
肥沃なドロ×1	25%
龙骨【大】×1	12%
龙骨【中】×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

トリックスターを追え！

报酬	几率
彩鸟の鳞×1	20%
彩鸟の羽根×1	18%
极彩色の羽根×1	8%
へんなクチバシ×1	8%
鸣き袋×2	20%
龙骨【中】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

お骚がせのリノプロス

报酬	几率
草食龙の甲壳×1	15%
草食龙の头壳×1	10%
龙骨【中】×1	15%
龙骨【小】×2	20%
生肉×1	18%
カラ骨×15	16%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

砂原を泳ぐ珍味！？

报酬	几率
大きなヒレ×1	15%
とがった牙×1	22%
なぞの骨×1	20%
キレアジ×3	15%
はじけイワシ×5	15%
カクサンデメキン×2	9%
武具玉×1	4%

水没林愚连队

报酬	几率
毒狗龙の皮×1	15%
毒狗龙の腕甲×1	20%
毒袋×1	20%
フロギィの鳞×1	12%
フロギィの毒牙×4	15%
龙骨【小】×1	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

ロアルドロスを狩猎せよ！

报酬	几率
水兽の鳞×1	10%
水兽の爪×1	16%
海绵质の皮×1	30%
水兽のトサカ×1	8%
水袋×1	10%
狂走エキス×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

美味との遭遇？

报酬	几率
飞甲虫の甲壳×2	5%
飞甲虫の甲壳×1	10%
飞甲虫の羽×2	14%
飞甲虫の羽×1	22%
飞甲虫の麻痹针×5	20%
モンスターの体液×1	15%
不死虫×2	5%
光虫×2	5%
武具玉×1	4%

牙むく群れの长を狩れ！

报酬	几率
狗龙の皮×1	16%
狗龙の爪×1	20%
王者のエリマキ×1	5%
ジャギィの鳞×1	8%
ジャギィの皮×1	10%
鸣き袋×1	20%
龙骨【小】×1	15%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

强袭する孤岛の水流！

报酬	几率
水兽の鳞×1	10%
水兽の爪×1	16%
海绵质の皮×1	30%
水兽のトサカ×1	8%
水袋×1	10%
狂走エキス×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

孤岛の海贼团

报酬	几率
未熟な海绵质×1	20%
水生兽の皮×1	21%
龙骨【小】×1	15%
龙骨【小】×2	10%
生肉×2	20%
アオキノコ×3	10%
武具玉×1	4%

特产キノコにかける未来	
报酬	几率
アオキノコ×2	15%
ドキドキノコ×1	10%
クタビレタケ×1	20%
ネンチャク草×4	20%
ペイントの实×4	25%
ハチミツ×1	8%
マンドラゴラ×1	2%

大猪の猛攻!	
报酬	几率
大猪の牙×1	15%
大猪の皮×1	20%
ファンゴの头×1	7%
大きな骨×1	20%
大きな骨×2	5%
カラ骨	10
棒状の骨×4	10%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%

雪のちウルクスス	
报酬	几率
白兔兽の毛×1	16%
白兔兽の腹甲×1	20%
白兔兽の耳×1	10%
白兔兽の冰爪×1	20%
大きな骨×2	8%
棒状の骨×4	12%
冰结晶×2	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

眠りを诱う青き集团	
报酬	几率
バギィの鳞×1	10%
バギィの皮×1	28%
鸟龙种の牙×4	20%
鸟龙种の牙×6	10%
龙骨【小】×2	20%
龙骨【小】×4	6%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

ガウシカの角切り	
报酬	几率
暖かい毛皮×2	8%
暖かい毛皮×1	25%
ガウシカの角×1	20%
生肉×2	15%
棒状の骨×1	13%
霜ふり草×3	10%
冰结晶×2	5%
武具玉×1	4%

★4

火山の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%

女王、溪流を舞う	
报酬	几率
雌火龙の鳞×1	10%
雌火龙の甲壳×1	24%
雌火龙の翼膜×1	17%
雌火龙の棘×1	8%
火炎袋×1	15%
龙骨【大】×1	10%
龙の牙×5	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

落石注意!?	
报酬	几率
赤甲兽の甲壳×1	10%
赤甲兽の爪×1	20%
赤甲兽の蛇腹甲×1	10%
麻痹袋×1	26%
大きな骨×2	10%
棒状の骨×4	10%
モンスターの体液×1	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

砂上のテーブルマナー	
报酬	几率
潜口龙の甲壳×1	5%
潜口龙の皮×1	30%
潜口龙の爪×1	14%
潜口龙の头壳×1	5%
鲜やかな体液×1	20%
龙骨【大】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

女王への挑战	
报酬	几率
雌火龙の鳞×1	10%
雌火龙の甲壳×1	24%
雌火龙の翼膜×1	17%
雌火龙の棘×1	8%
火炎袋×1	15%
龙骨【大】×1	10%
龙の牙×5	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

彩鸟クルペッコの狩猎!	
报酬	几率
彩鸟の鳞×1	20%
彩鸟の羽根×1	18%
极彩色の羽根×1	8%
へんなクチバシ×1	8%
鸣き袋×2	20%
龙骨【中】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

孤岛の相扑大会!	
报酬	几率
青熊兽の腕甲×1	8%
青熊兽の腕甲×2	5%
青熊兽の甲壳×1	30%
青熊兽の毛×2	20%
大きな骨×2	8%
大きな骨×1	17%
ハチミツ×6	6%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%

眠りを诱う苍白	
报酬	几率
眠狗龙の皮×1	16%
眠狗龙の爪×1	15%
バギィの鳞×1	8%
バギィの皮×1	15%
睡眠袋×1	20%
龙骨【小】×1	20%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

暗暗にうごめく猛毒!	
报酬	几率
毒怪龙の皮×1	20%
不气味な皮×1	10%
毒怪龙の爪×1	5%
不气味な毒腺×1	25%
アルビノエキス×1	20%
龙骨【大】×2	14%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

月光アイスダンス	
报酬	几率
白兔兽の冰爪×1	6%
白兔兽の毛×2	14%
白兔兽の毛×1	10%
白兔兽の腹甲×1	25%
白兔兽の耳×1	18%
大きな骨×2	15%
冰结晶×3	6%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%

进め！冻土调查队!	
报酬	几率
バギィの皮×1	22%
バギィの鳞×1	10%
バギィの鳞×2	15%
鸟龙种の牙×4	10%
鸟龙种の牙×6	12%
龙骨【小】×2	15%
龙骨【小】×4	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

极寒の地の采掘依赖	
报酬	几率
アイシスメタル×1	5%
ライトクリスタル×1	1%
マカライト矿石×1	8%
铁矿石×2	10%
大地の结晶×1	20%
冰结晶×3	20%
霜ふり草×2	22%
水光原珠×1	10%
武具玉×1	4%

赤甲兽ラングロトラ现る!	
报酬	几率
赤甲兽の甲壳×1	10%
赤甲兽の爪×1	20%
赤甲兽の蛇腹甲×1	10%
麻痹袋×1	26%
大きな骨×2	10%
棒状の骨×4	10%
モンスターの体液×1	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%



ドクターの毒毒研究	
报酬	几率
毒袋×1	12%
毒狗龙の皮×2	14%
毒狗龙の皮×1	10%
毒狗龙の腕甲×1	25%
王者のクチバシ×1	5%
フロギィの鳞×4	7%
フロギィの毒牙×4	13%
龙骨【小】×2	8%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%

溶岩兽を讨伐せよ	
报酬	几率
溶岩兽の鳞×1	30%
生肉×2	12%
生肉×4	5%
龙骨【中】×1	25%
阳翔原珠×1	10%
水光原珠×1	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

降りしきる毒雨	
报酬	几率
フロギィの皮×2	8%
フロギィの鳞×1	10%
フロギィの鳞×2	13%
フロギィの毒牙×4	15%
フロギィの毒牙×6	23%
龙骨【小】×2	10%
龙骨【小】×4	15%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

かくし味は燃石碳	
报酬	几率
マカライト矿石×1	16%
ドラグライト矿石×1	5%
铁矿石×2	15%
铁矿石×1	25%
大地の结晶×2	20%
红莲石×1	3%
水光原珠×1	12%
武具玉×1	4%

★5

月下雷鸣	
报酬	几率
雷狼龙の甲壳×1	8%
雷狼龙の带电毛×1	25%
雷狼龙の爪×1	15%
雷狼龙の蓄电壳×1	16%
超电雷光虫×4	10%
上龙骨×1	10%
龙の牙×5	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

红煌流星	
报酬	几率
迅龙の鳞×1	10%
迅龙の黑毛×1	25%
迅龙の牙×2	15%
迅龙の刃翼×1	8%
迅龙の尾棘×1	7%
カラ骨	20
上龙骨×1	10%
龙骨【大】×2	7%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

漆黑の影	
报酬	几率
迅龙の鳞×1	10%
迅龙の黑毛×1	25%
迅龙の牙×2	15%
迅龙の刃翼×1	8%
迅龙の尾棘×1	7%
カラ骨×20	12%
上龙骨×1	10%
龙骨【大】×2	7%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

水兽たちの争い	
报酬	几率
水袋×1	8%
水兽の鳞×2	14%
水兽の鳞×1	6%
水兽の爪×1	18%
海绵质の皮×1	28%
水兽のトサカ×1	10%
狂走エキス×2	10%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%

空の王者を狩猎せよ!	
报酬	几率
火龙の鳞×1	10%
火龙の甲壳×1	24%
火龙の翼膜×1	18%
火龙の骨髓×1	6%
火炎袋×1	9%
上龙骨×1	15%
龙の牙×5	12%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

绳张りに进入するべからず	
报酬	几率
雷狼龙の甲壳×1	8%
雷狼龙の带电毛×1	25%
雷狼龙の爪×1	15%
雷狼龙の蓄电壳×1	16%
超电雷光虫×4	10%
上龙骨×1	10%
龙の牙×5	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

冰牙龙ベリオロス!	
报酬	几率
冰牙龙の甲壳×1	10%
冰牙龙の毛皮×1	26%
冰牙龙の棘×1	8%
琥珀色の牙×1	4%
冰结袋×1	20%
龙の爪×8	8%
龙の牙×8	8%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

抗いがたき睡魔との战い	
报酬	几率
睡眠袋×1	12%
眠狗龙の皮×2	14%
眠狗龙の皮×1	10%
眠狗龙の爪×1	25%
バギィの鳞×4	7%
バギィの皮×4	18%
龙骨【小】×2	8%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%

胁威!火山の铁槌!	
报酬	几率
爆锤龙の鳞×1	5%
爆锤龙の甲壳×1	28%
爆锤龙の耐热壳×1	10%
爆锤龙の骨髓×1	6%
溶岩块×2	15%
上龙骨×1	12%
龙骨【大】×2	8%
カラ骨×20	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

空の王者リオレウス!	
报酬	几率
火龙の鳞×1	10%
火龙の甲壳×1	24%
火龙の翼膜×1	18%
火龙の骨髓×1	6%
火炎袋×1	9%
上龙骨×1	15%
龙の牙×5	12%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

魔球!火山のナックルボール	
报酬	几率
麻痹袋×1	12%
赤甲兽の甲壳×2	14%
赤甲兽の甲壳×1	10%
赤甲兽の爪×1	20%
赤甲兽の蛇腹甲×1	16%
大きな骨×2	12%
モンスターの体液×1	10%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%

足下にはご注意を!	
报酬	几率
溶岩兽の鳞×2	1%
溶岩兽の鳞×1	30%
生肉×2	8%
生肉×4	8%
龙骨【中】×1	25%
阳翔原珠×1	12%
水光原珠×1	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%

女王、乱立す	
报酬	几率
火炎袋×1	5%
雌火龙の鳞×1	10%
雌火龙の甲壳×1	23%
雌火龙の翼膜×1	25%
雌火龙の棘×1	10%
火龙の骨髓×1	5%
上龙骨×1	8%
龙骨【大】×2	8%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%
上龙骨×3	80%
火龙の骨髓×1	15%
雌火龙の逆鳞×1	5%
火炎袋×2	80%
雌火龙の棘×1	20%
雌火龙の鳞×2	100%

白银に抱かれて	
报酬	几率
勇气の证×1	1%
大猪の皮×1	10%
大猪の牙×1	13%

ファンゴの头×1	7%
王者のトサカ×1	5%
眠狗龙の爪×1	15%
睡眠袋×1	10%
白兔兽の腹甲×1	10%
白兔兽の耳×1	8%
白兔兽の冰爪×1	12%
大きな骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	1%
大猪の皮×2	100%
眠狗龙の皮×2	100%
白兔兽の毛×2	100%

赤甲激震！潜口猛进！

报酬	几率
勇气の证×1	1%
赤甲兽の爪×1	18%
赤甲兽の蛇腹甲×1	12%
麻痹袋×1	15%
潜口龙の爪×1	17%
潜口龙の头壳×1	8%
鲜やかな体液×1	20%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	1%
赤甲兽の甲壳×2	100%
潜口龙の甲壳×3	70%
潜口龙の皮×3	30%

仁义なき抗争

报酬	几率
勇气の证×1	1%
毒狗龙の腕甲×1	20%
王者のクチバシ×1	10%
毒袋×1	15%
水兽の爪×1	12%
水兽のトサカ×1	8%
水兽の尻尾×1	5%
水袋×1	12%
狂走エキス×1	8%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	1%
毒狗龙の皮×2	100%
海绵质の皮×3	40%
水兽の鳞×3	60%

孤岛の来访者

报酬	几率
勇气の证×1	1%
青熊兽の甲壳×1	20%
青熊兽の腕甲×1	17%
ハチミツ×4	8%
雌火龙の逆鳞×1	2%
火龙の骨髓×1	6%
雌火龙の棘×1	8%
雌火龙の翼膜×1	13%
火炎袋×1	16%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	1%
青熊兽の毛×2	100%
雌火龙の鳞×3	60%
雌火龙の甲壳×3	40%

★6

浑身のドボルベルク

报酬	几率
尾槌龙の甲壳×1	10%
尾槌龙の苔甲×1	20%
尾槌龙の尾甲×1	12%
尾槌龙のコブ×1	7%
尾槌龙の角×1	9%
カラ骨×20	14%
上龙骨×1	16%
龙骨【大】×2	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

砂原の角龙を狩れ！

报酬	几率
角龙の背甲×1	8%
角龙の甲壳×1	22%
角龙の牙×1	20%
角龙の尾甲×1	5%
ねじれた角×1	10%
角龙の骨髓×1	5%
上龙骨×1	16%
龙骨【大】×2	8%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

轰龙迎击战

报酬	几率
轰龙の甲壳×1	5%
轰龙の鳞×1	30%
轰龙の爪×1	10%
轰龙の爪×2	5%
轰龙の牙×1	10%
轰龙の牙×2	5%
龙の爪×5	8%
龙の牙×5	11%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

ドボルベルク流域

报酬	几率
尾槌龙の甲壳×1	10%
尾槌龙の苔甲×1	20%
尾槌龙の尾甲×1	12%
尾槌龙のコブ×1	7%
尾槌龙の角×1	9%
カラ骨×20	14%
上龙骨×1	16%
龙骨【大】×2	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

山の岚、川の泛滥

报酬	几率
上龙骨×2	1%
尾槌龙の甲壳×1	20%
尾槌龙の苔甲×1	16%
尾槌龙の尾甲×1	10%
尾槌龙の尾骨×1	3%
水兽の鳞×1	13%
海绵质の皮×1	10%
水兽の爪×2	8%
水袋×1	8%
狂走エキス×2	5%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

冻土に轰く咆哮

报酬	几率
轰龙の甲壳×1	5%
轰龙の鳞×1	30%
轰龙の爪×1	10%
轰龙の爪×2	5%
轰龙の牙×1	10%
轰龙の牙×2	5%
龙の爪×5	8%
龙の牙×5	11%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

冻土に舞う白き风！

报酬	几率
冰结袋×1	8%
冰牙龙の甲壳×2	14%
冰牙龙の甲壳×1	6%
冰牙龙の毛皮×1	24%
冰牙龙の棘×1	12%
冰牙龙の尻尾×1	8%
琥珀色の牙×1	8%
龙の爪×12	4%
龙の牙×12	4%
上龙骨×2	6%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

冻土の大合战

报酬	几率
上龙骨×2	1%
轰龙の鳞×1	12%
轰龙の甲壳×1	10%
轰龙の爪×2	6%
轰龙の牙×2	6%
轰龙の尻尾×1	5%
轰龙の头壳×1	7%
不气味な皮×1	12%
毒怪龙の皮×1	10%
毒怪龙の爪×1	6%
不气味な毒腺×2	5%
おそろしいクチ×1	8%
アルビノエキス×2	6%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

火の海に栖む龙！

报酬	几率
炎戈龙の甲壳×1	5%
炎戈龙の皮×1	20%
炎戈龙の燃鳞×1	15%
炎戈龙のヒレ×1	9%
赤热した胸壳×1	15%
红莲石×1	10%
溶岩块×4	10%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

火山鸣动！

报酬	几率
爆锤龙の骨髓×1	1%
爆锤龙の鳞×2	14%
爆锤龙の鳞×1	8%
爆锤龙の甲壳×1	22%
爆锤龙の耐热壳×1	15%
爆锤龙の颚×1	8%
溶岩块×4	10%
上龙骨×2	8%
カラ骨	20
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

天と地の领域！

报酬	几率
火龙の骨髓×1	1%
火龙の甲壳×1	15%

火龙の鳞×2	15%
火龙の翼膜×1	8%
雌火龙の甲壳×1	15%
雌火龙の鳞×2	15%
雌火龙の棘×1	8%
火炎袋×2	11%
上龙骨×2	6%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

迅速・雷光・太刀ふさぐ壁

报酬	几率
勇气の证×1	1%
迅龙の骨髓×1	1%
迅龙の尻尾×1	7%
迅龙の牙×1	10%
迅龙の尾棘×1	15%
迅龙の刃翼×1	12%
雷狼龙の逆鳞×1	1%
雷狼龙の蓄电壳×1	12%
雷狼龙の爪×1	10%
雷狼龙の角×1	8%
雷狼龙の尻尾×1	8%
超电雷光虫×4	6%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	1%
迅龙の鳞×3	60%
迅龙の黑毛×3	40%
雷狼龙の甲壳×3	60%
雷狼龙の带电毛×3	40%

砂原からの救援依赖

报酬	几率
勇气の证×1	1%
土砂龙の头壳×1	8%
土砂龙の尻尾×1	10%
土砂龙の爪×1	12%
肥沃なドロ×1	15%
上质なねじれた角×1	7%
角龙の骨髓×1	2%
角龙の尾甲×1	10%
角龙の背甲×1	16%
角龙の牙×2	10%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	1%
土砂龙の甲壳×3	60%
土砂龙の背甲×3	40%
角龙の甲壳×3	100%

双の

报酬	几率
勇气の证×1	1%
火龙の逆鳞×1	2%
火龙の骨髓×1	6%
火龙の尻尾×1	12%
火龙の翼膜×1	10%
火炎袋×1	15%
炎戈龙の碇口×1	8%
炎戈龙の爪×2	6%
炎戈龙のヒレ×1	10%
炎戈龙の尻尾×1	9%
赤热した胸壳×1	8%
红莲石×2	4%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%

光るお守り×2	2%
光るお守り×1	1%
火龙の鳞×3	60%
火龙の甲壳×3	40%
炎戈龙の甲壳×3	60%
炎戈龙の皮×3	40%

终焉を　らう者

报酬	几率
勇气の证G×1	1%
恐暴龙の宝玉×1	1%
恐暴龙の尻尾×1	8%
恐暴龙の头壳×1	8%
恐暴龙の大牙×2	6%
恐暴龙の钩爪×2	7%
轰龙のアギト×1	3%
轰龙の锐牙×2	9%
轰龙の尖爪×2	8%
轰龙の尻尾×1	10%
迅龙の延髓×1	2%
迅龙の锐牙×1	10%
迅龙の锐刃翼×1	12%
迅龙の尾棘×2	6%
坚武具玉×3	3%
重武具玉×2	3%
古びたお守り×2	3%
恐暴龙の黑鳞×3	60%
恐暴龙の黑皮×3	40%
轰龙の坚壳×3	60%
轰龙の上鳞×3	40%
迅龙の上鳞×3	60%
迅龙の上黑毛×3	40%

大砂漠の宴

报酬	几率
峰山龙の苍鳞×1	15%
峰山龙の苍鳞×2	10%
峰山龙の甲岩壳×1	24%
峰山龙の腕甲×1	18%
たくましい龙牙×1	12%
古龙の血×1	13%
大地の龙玉×1	2%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%
勇气の证×1	80%
勇气の证×2	20%

集会下位

★1

アオアシラの浸食

报酬	几率
青熊兽の毛×1	4%
青熊兽の甲壳×1	20%
とがった牙×1	22%
とがった牙×2	10%

棒状の骨×1	30%
ハチミツ×2	10%
武具玉×1	4%

突进、猛进、ドスファンゴ!

报酬	几率
大猪の皮×1	10%
生肉×2	20%
棒状の骨×1	30%
カラ骨×5	36%
武具玉×1	4%

狗龙の狩猎を披露せよ!

报酬	几率
狗龙の皮×1	5%
狗龙の爪×1	16%
ジャギィの鳞×1	25%
ジャギィの皮×1	20%
龙骨【小】×1	20%
龙骨【小】×2	10%
武具玉×1	4%

ハチミツ集めのお手伝い

报酬	几率
ハチミツ×1	20%
ツチハチノコ×1	16%
にが虫×1	15%
霜ふり草×1	15%
ツラヌキの实×1	17%
ツタの叶×1	17%

砂原のジャギィ达

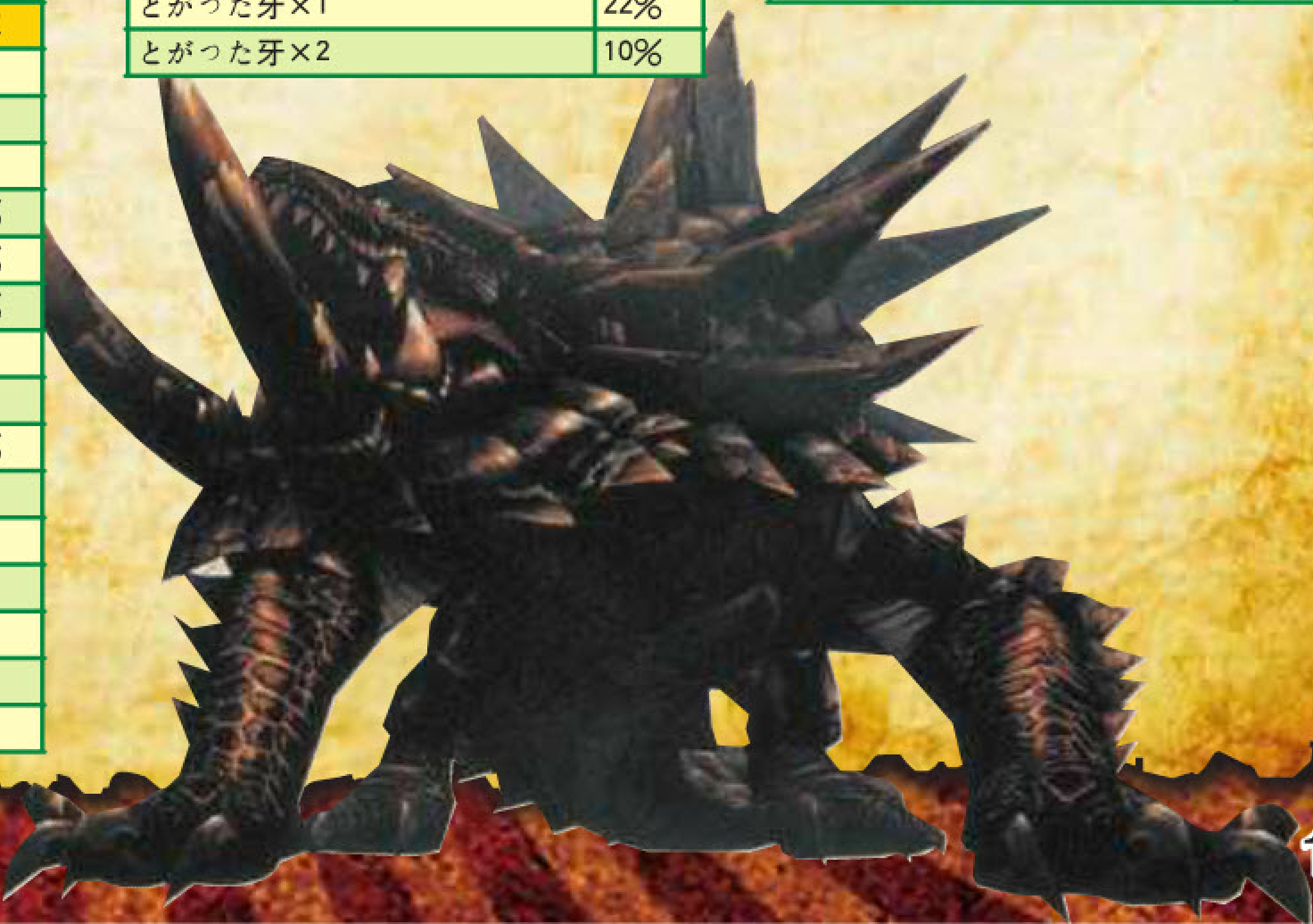
报酬	几率
ジャギィの皮×1	10%
ジャギィの鳞×1	20%
鸟龙种の牙×2	10%
鸟龙种の牙×4	5%
龙骨【小】×1	26%
ハリの实×2	25%
武具玉×1	4%

古代のロマン—龙骨结晶

报酬	几率
铁矿石×1	8%
大地の结晶×1	4%
石ころ×2	20%
サボテンの花×1	20%
霜ふり草×1	20%
カラ骨×3	28%

水没林愚连队

报酬	几率
毒狗龙の皮×1	5%
毒狗龙の腕甲×1	10%
毒袋×1	15%
フロギィの鳞×1	20%
フロギィの毒牙×2	25%
龙骨【小】×1	21%
武具玉×1	4%



毒のフロギィ	
报酬	几率
フロギィの皮×1	10%
フロギィの鳞×1	15%
フロギィの毒牙×2	20%
フロギィの毒牙×4	10%
龙骨【小】×1	26%
げどく草×1	15%
武具玉×1	4%
特产キノコの宴	
报酬	几率
アオキノコ×1	15%
ニトロダケ×1	8%
ドキドキノコ×1	12%
毒テングダケ×1	17%
マヒダケ×1	28%
ネンチャク草×1	20%
★2	
激走カーニバル！	
报酬	几率
ファンゴの毛皮×1	15%
生肉×1	25%
棒状の骨×1	22%
アオキノコ×1	10%
カラ骨×3	24%
武具玉×1	4%
溪流のジャギィノス退治	
报酬	几率
ジャギィの皮×1	10%
ジャギィの鳞×1	20%
鸟龙种の牙×1	20%
鸟龙种の牙×2	8%
龙骨【小】×1	20%
龙骨【小】×2	5%
ツタの叶×1	13%
武具玉×1	4%
土砂龙ボルボロス！	
报酬	几率
土砂龙の甲壳×1	5%
土砂龙の背甲×1	25%
肥沃なドロ×1	22%
龙骨【大】×1	10%
龙骨【中】×1	23%
火药草×1	9%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
砂上のテーブルマナー	
报酬	几率
潜口龙の皮×1	1%
潜口龙の甲壳×1	25%
鲜やかな体液×1	20%
龙骨【大】×1	10%
龙骨【中】×1	23%
サボテンの花×1	15%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
トリックスターを追え！	
报酬	几率
彩鸟の鳞×1	10%
彩鸟の羽根×1	15%
鸣き袋×1	20%
龙骨【中】×1	15%
龙骨【小】×1	33%
火打石×1	1%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
落石注意！？	
报酬	几率
赤甲兽の甲壳×1	6%

赤甲兽の爪×1	15%
麻痹袋×1	20%
大きな骨×1	15%
棒状の骨×2	30%
トウガラシ×1	10%
武具玉×1	4%
砂原を泳ぐ珍味！？	
报酬	几率
とがった牙×1	20%
大きなヒレ×1	15%
なぞの骨×1	18%
キレアジ×3	20%
はじけイワシ×5	23%
武具玉×1	4%
强袭する孤岛の水流！	
报酬	几率
水兽の鳞×1	8%
海绵质の皮×1	20%
水袋×1	10%
狂走エキス×1	18%
龙骨【中】×1	15%
龙骨【小】×1	23%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
孤岛の海贼团	
报酬	几率
水生兽の皮×1	12%
未熟な海绵质×1	25%
龙骨【小】×1	27%
生肉×2	20%
アオキノコ×2	12%
武具玉×1	4%
暗暗にうごめく猛毒！	
报酬	几率
毒怪龙の皮×1	10%
不气味な皮×1	8%
毒袋×1	15%
アルビノエキス×1	18%
龙骨【大】×1	30%
龙骨【中】×1	13%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
雪のちウルクスス	
报酬	几率
白兔兽の毛×1	10%
白兔兽の耳×1	8%
とがった牙×2	22%
大きな骨×1	15%
棒状の骨×2	26%
冰结晶×1	15%
武具玉×1	4%
极寒の地の采掘依赖	
报酬	几率
冰结晶×2	10%
冰结晶×1	20%
アイシスメタル×1	5%
铁矿石×1	30%
大地の结晶×1	17%
霜ふり草×2	18%
★3	
溪流の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
砂原の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%

钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
水没林の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
狗龙の狩猎を披露せよ！	
报酬	几率
狗龙の爪×1	12%
狗龙の皮×1	25%
狗龙の头×1	5%
ジャギィの鳞×2	8%
ジャギィの皮×2	8%
鸣き袋×1	24%
龙骨【小】×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
溪流のジャギィ讨伐作战	
报酬	几率
ジャギィの鳞×2	10%
ジャギィの鳞×1	17%
ジャギィの皮×2	10%
鸟龙种の牙×4	20%
鸟龙种の牙×6	16%
龙骨【小】×2	13%
龙骨【小】×4	10%
武具玉×1	4%
梦のキノコジュース	
报酬	几率
アオキノコ×2	15%
アオキノコ×1	8%
ニトロダケ×1	15%
クタビレタケ×1	20%
ネンチャク草×4	12%
ペイントの实×4	12%
ツタの叶×4	10%
ハチミツ×1	8%
土砂龙ボルボロス！	
报酬	几率
土砂龙の背甲×1	15%
土砂龙の甲壳×1	25%
土砂龙の爪×1	12%
土砂龙の头壳×1	7%
肥沃なドロ×2	15%
龙骨【大】×1	10%
龙骨【中】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
砂原のならず者の长	
报酬	几率
狗龙の爪×1	12%
狗龙の皮×1	25%
狗龙の头×1	5%
ジャギィの鳞×2	8%
ジャギィの皮×2	8%
鸣き袋×1	24%
龙骨【小】×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
お骚がせのリノプロス	
报酬	几率
草食龙の甲壳×1	24%
草食龙の头壳×1	12%
龙骨【中】×1	18%
龙骨【小】×2	20%
生肉×1	10%

カラ骨	15
武具玉×1	4%
砂原を泳ぐ珍味！？	
报酬	几率
大きなヒレ×1	23%
とがった牙×2	10%
とがった牙×1	18%
なぞの骨×1	10%
キレアジ×5	13%
はじけイワシ×5	13%
カクサンデメキン×2	9%
武具玉×1	4%
ロアルドロスを狩猎せよ！	
报酬	几率
海绵质の皮×1	15%
水兽の鳞×1	20%
水兽の爪×1	23%
水兽のトサカ×1	12%
水袋×1	14%
狂走エキス×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
水没林愚连队	
报酬	几率
毒狗龙の腕甲×1	10%
毒狗龙の皮×1	30%
毒袋×1	24%
王者のクチバシ×1	5%
フロギィの鳞×2	5%
フロギィの毒牙×4	10%
龙骨【小】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
疾走する猛き大猪！	
报酬	几率
大猪の皮×1	20%
大猪の牙×1	24%
ファンゴの头×1	10%
大きな骨×1	20%
カラ骨×5	12%
棒状の骨×4	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
水生兽ルドロスを狩れ！	
报酬	几率
未熟な海绵质×1	20%
水生兽の皮×1	21%
龙骨【小】×1	15%
龙骨【小】×2	10%
生肉×2	20%
アオキノコ×3	10%
武具玉×1	4%
黄金の赠り物	
报酬	几率
バクレツアロワナ×2	10%
ハレツアロワナ×3	15%
カクサンデメキン×2	10%
ハリマグロ×3	13%
サシミウオ×2	15%
キレアジ×3	15%
小金鱼×1	10%
钓りミミズ×3	8%
武具玉×1	4%
彩鸟クルペッコの狩猎！	
报酬	几率
彩鸟の羽根×1	10%
彩鸟の鳞×1	26%
极彩色の羽根×1	10%
へんなクチバシ×1	10%

火打石×1	8%
鸣き袋×2	22%
龙骨【中】×2	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
孤岛に向かう我が主のために	
报酬	几率
青熊兽の甲壳×1	15%
青熊兽の毛×2	10%
青熊兽の毛×1	16%
青熊兽の腕甲×1	25%
大きな骨×1	12%
棒状の骨×4	8%
ハチミツ×4	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
かかあ天下も乐じゃない	
报酬	几率
ジャギィの皮×1	15%
ジャギィの鳞×1	20%
ジャギィの鳞×2	5%
鸟龙种の牙×4	20%
鸟龙种の牙×6	10%
龙骨【小】×1	16%
龙骨【小】×2	10%
武具玉×1	4%
飞甲虫たちの飨宴	
报酬	几率
モンスターの体液×1	15%
飞甲虫の甲壳×2	15%
飞甲虫の甲壳×4	5%
飞甲虫の羽×2	15%
飞甲虫の羽×4	5%
飞甲虫の麻痹针×5	25%
不死虫×2	6%
光虫×2	10%
武具玉×1	4%
★4	
孤岛の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
冻土の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
火山の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
リオレイア、现る	
报酬	几率
雌火龙の甲壳×1	16%
雌火龙の鳞×1	20%
雌火龙の翼膜×1	20%
雌火龙の棘×1	10%
火炎袋×2	8%
龙骨【大】×1	10%
龙の牙×5	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
红煌流星	
报酬	几率

迅龙の黑毛×1	5%
迅龙の鳞×1	30%
迅龙の牙×2	10%
迅龙の刃翼×1	10%
迅龙の尾棘×2	7%
迅龙の尻尾×1	10%
カラ骨×20	10%
上龙骨×1	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
溪流のお骚がせっ子	
报酬	几率
彩鸟の羽根×1	10%
彩鸟の鳞×1	26%
极彩色の羽根×1	10%
へんなクチバシ×1	10%
火打石×1	8%
鸣き袋×2	22%
龙骨【中】×2	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
ブルファンゴたちの大集会	
报酬	几率
ファンゴの毛皮×2	13%
ファンゴの毛皮×1	25%
ファンゴの头×1	7%
生肉×3	10%
棒状の骨×2	12%
アオキノコ×2	15%
クタビレタケ×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
落石注意！？	
报酬	几率
赤甲兽の甲壳×1	8%
赤甲兽の爪×1	22%
赤甲兽の蛇腹甲×1	14%
麻痹袋×1	30%
大きな骨×2	10%
棒状の骨×6	4%
モンスターの体液×2	6%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
武具玉×1	4%
砂上のテーブルマナー	
报酬	几率
潜口龙の甲壳×1	20%
潜口龙の皮×1	24%
潜口龙の爪×2	10%
潜口龙の头壳×1	8%
鲜やかな体液×1	22%
龙骨【大】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
龙骨结晶を纳品せよ！	
报酬	几率
マカライト矿石×1	6%
铁矿石×1	22%
大地の结晶×1	15%
石ころ×4	20%
サボテンの花×2	15%
カラ骨×3	18%
武具玉×1	4%
漆黑の影	
报酬	几率
迅龙の黑毛×1	5%
迅龙の鳞×1	30%
迅龙の牙×2	10%
迅龙の刃翼×1	10%

迅龙の尾棘×2	7%
迅龙の尻尾×1	10%
カラ骨	20
上龙骨×1	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
女王リオレイアの狩猎	
报酬	几率
雌火龙の甲壳×1	16%
雌火龙の鳞×1	20%
雌火龙の翼膜×1	20%
雌火龙の棘×1	10%
火炎袋×2	8%
龙骨【大】×1	10%
龙の牙×5	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
雪のちウルクスス	
报酬	几率
白兔兽の腹甲×1	10%
白兔兽の毛×1	26%
白兔兽の耳×1	12%
白兔兽の冰爪×1	24%
大きな骨×2	10%
棒状の骨×6	6%
冰结晶×3	6%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
眠りを诱う苍白	
报酬	几率
眠狗龙の爪×1	10%
眠狗龙の皮×1	30%
バギィの鳞×2	8%
バギィの皮×2	10%
睡眠袋×1	24%
龙骨【小】×2	12%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
毒怪龙ギギネブラを追え!	
报酬	几率
不气味な皮×1	10%
毒怪龙の皮×1	25%
毒怪龙の爪×1	7%
不气味な毒腺×1	25%
おそろしいクチ×1	5%
アルビノエキス×2	12%
龙骨【大】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
冰牙龙ベリオロス!	
报酬	几率
冰牙龙の毛皮×1	12%
冰牙龙の甲壳×1	20%
冰牙龙の棘×1	10%
冰牙龙の爪×2	4%
琥珀色の牙×1	6%
冰结袋×1	22%
龙の爪×8	6%
龙の牙×8	6%
上龙骨×2	8%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
进め!冻土调查队!	
报酬	几率
バギィの皮×1	22%
バギィの鳞×1	10%
バギィの鳞×2	15%
鸟龙种の牙×4	10%
鸟龙种の牙×6	12%

龙骨【小】×2	15%
龙骨【小】×4	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
极寒の地の采掘依赖	
报酬	几率
アイシスメタル×1	5%
ライトクリスタル×1	2%
マカライト矿石×1	10%
铁矿石×2	12%
大地の结晶×1	20%
冰结晶×3	20%
霜ふり草×2	15%
水光原珠×1	12%
武具玉×1	4%
开催!ポポノタン品评会?	
报酬	几率
棒状の骨×2	25%
大きな骨×1	10%
生肉×2	10%
生肉×1	30%
霜ふり草×3	13%
冰结晶×2	8%
武具玉×1	4%
赤甲兽ラングロトラ现る!	
报酬	几率
赤甲兽の甲壳×1	8%
赤甲兽の爪×1	22%
赤甲兽の蛇腹甲×1	14%
麻痹袋×1	30%
大きな骨×2	10%
棒状の骨×6	4%
モンスターの体液×2	6%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
毒を食らわば火山まで	
报酬	几率
毒狗龙の腕甲×1	10%
毒狗龙の皮×1	30%
毒袋×1	24%
王者のクチバシ×1	5%
フロギィの鳞×2	5%
フロギィの毒牙×4	10%
龙骨【小】×2	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
胁威!火山の铁槌!	
报酬	几率
爆锤龙の甲壳×1	16%
爆锤龙の鳞×1	30%
爆锤龙の耐热壳×1	12%
爆锤龙の骨髓×1	8%
溶岩块×4	8%
上龙骨×2	10%
カラ骨×20	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
足下にはご注意を!	
报酬	几率
溶岩兽の鳞×2	1%
溶岩兽の鳞×1	30%
生肉×2	8%
生肉×4	8%
龙骨【中】×1	25%
阳翔原珠×1	12%
水光原珠×1	10%
武具玉×2	2%
武具玉×1	4%
掘り起こせ!燃石碳!	

报酬	几率
マカライト矿石×1	18%
ドラグライト矿石×1	7%
铁矿石×2	20%
铁矿石×1	15%
大地の结晶×2	22%
红莲石×1	5%
水光原珠×2	9%
武具玉×1	4%
★5	
狩られる前に狩れ!	
报酬	几率
雷狼龙の蓄电壳×1	15%
雷狼龙の甲壳×1	18%
雷狼龙の带电毛×1	20%
雷狼龙の爪×2	10%
雷狼龙の角×1	5%
超电雷光虫×4	10%
上龙骨×1	10%
龙の牙×5	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%
月夜の暗跃	
报酬	几率
上龙骨×2	1%
雌火龙の甲壳×1	15%
雌火龙の鳞×2	15%
雌火龙の棘×1	8%
火龙の骨髓×1	5%
雌火龙の逆鳞×1	3%
尾槌龙の甲壳×1	20%
尾槌龙の苔甲×1	14%
尾槌龙の尾甲×1	10%
尾槌龙の尾骨×1	3%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%
砂原の角龙を狩れ!	
报酬	几率
角龙の背甲×1	12%
角龙の甲壳×1	24%
角龙の牙×1	15%
角龙の牙×2	5%
角龙の尾甲×1	7%
ねじれた角×1	10%
角龙の骨髓×1	7%
上龙骨×1	14%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%
轰龙迎击战	
报酬	几率
轰龙の甲壳×1	8%
轰龙の鳞×1	20%
轰龙の爪×1	10%
轰龙の爪×2	8%
轰龙の牙×1	10%
轰龙の牙×2	8%
轰龙の头壳×1	5%
龙の爪×5	5%
龙の牙×5	10%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%
トリックスターを追え!	
报酬	几率
极彩色の羽根×1	4%
彩鸟の鳞×1	16%
彩鸟の羽根×1	20%
へんなクチバシ×1	12%
火打石×1	12%

鸣き袋×2	20%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

角龙と土砂龙の猛攻!

报酬	几率
上龙骨×2	1%
角龙の背甲×1	20%
角龙の甲壳×1	15%
角龙の骨髓×1	7%
上质なねじれた角×1	5%
土砂龙の背甲×1	15%
土砂龙の甲壳×1	12%
土砂龙の爪×2	6%
土砂龙の头壳×1	5%
肥沃なドロ×2	8%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%

ドボルベルク流域

报酬	几率
尾槌龙の苔甲×1	15%
尾槌龙の甲壳×1	22%
尾槌龙の尾甲×1	14%
尾槌龙のコブ×1	8%
尾槌龙の角×1	10%
カラ骨	20
上龙骨×1	15%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

漆黑の双风

报酬	几率
迅龙の骨髓×1	1%
迅龙の鳞×2	5%
迅龙の鳞×1	15%
迅龙の黑毛×1	20%
迅龙の牙×2	10%
迅龙の刃翼×2	4%
迅龙の刃翼×1	8%
迅龙の尾棘×1	15%
カラ骨	20
上龙骨×2	8%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

无双の狩人

报酬	几率
雷狼龙の蓄电壳×1	15%
雷狼龙の甲壳×1	18%
雷狼龙の带电毛×1	20%
雷狼龙の爪×2	10%
雷狼龙の角×1	5%
超电雷光虫×4	10%
上龙骨×1	10%
龙の牙×5	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

空の王者を狩猎せよ!

报酬	几率
火龙の甲壳×1	16%
火龙の鳞×1	20%
火龙の翼膜×1	20%
火龙の骨髓×1	8%
火炎袋×1	10%
上龙骨×2	10%
龙の牙×5	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

天と地の领域!

报酬	几率
火龙の骨髓×1	5%
火龙の甲壳×2	9%
火龙の鳞×2	15%
火龙の翼膜×1	10%
雌火龙の甲壳×2	9%
雌火龙の鳞×2	15%
雌火龙の棘×1	10%
火炎袋×2	13%
上龙骨×2	8%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

冻土に轰く咆哮

报酬	几率
轰龙の甲壳×1	8%
轰龙の鳞×1	20%
轰龙の爪×1	10%
轰龙の爪×2	8%
轰龙の牙×1	10%
轰龙の牙×2	8%
轰龙の头壳×1	5%
龙の爪×5	5%
龙の牙×5	10%
上龙骨×1	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

疾风と猛毒

报酬	几率
上龙骨×2	2%
冰牙龙の甲壳×1	10%
冰牙龙の毛皮×1	13%
冰牙龙の棘×1	8%
琥珀色の牙×1	5%
冰结袋×1	10%
不气味な皮×1	12%
毒怪龙の皮×1	10%
毒怪龙の爪×1	6%
不气味な毒腺×2	5%
おそろしいクチ×1	8%
アルビノエキス×2	5%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%

火の海に栖む龙!

报酬	几率
炎戈龙の甲壳×1	10%
炎戈龙の皮×1	20%
炎戈龙の燃鳞×2	8%
炎戈龙のヒレ×1	12%
炎戈龙の碇口×1	8%
赤热した胸壳×1	15%
红莲石×2	6%
溶岩块×4	10%
上龙骨×2	5%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

火山炎上!

报酬	几率
溶岩块×6	1%
炎戈龙の甲壳×1	13%
炎戈龙の皮×1	10%
炎戈龙の燃鳞×2	6%
炎戈龙の爪×2	8%
赤热した胸壳×1	10%
爆锤龙の鳞×1	13%
爆锤龙の甲壳×1	12%
爆锤龙の耐热壳×1	10%
爆锤龙の颚×1	6%
爆锤龙の骨髓×1	5%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

集え！砂原の土砂龙战

报酬	几率
土砂龙の甲壳×2	1%
土砂龙の甲壳×1	10%
土砂龙の背甲×1	15%
土砂龙の尻尾×1	5%
肥沃なドロ×1	20%
龙骨【中】×1	13%
龙骨【大】×1	20%
上龙骨×1	10%
なぞのお守り×2	2%
なぞのお守り×1	4%
上龙骨×5	100%

森に栖むもの

报酬	几率
勇气の证×1	1%
青熊兽の甲壳×1	13%
青熊兽の腕甲×1	10%
ハチミツ×4	5%
大猪の皮×1	8%
大猪の牙×1	13%
ファンゴの头×1	7%
迅龙の骨髓×1	2%
迅龙の尻尾×1	6%
迅龙の牙×2	8%
迅龙の尾棘×1	10%
迅龙の刃翼×2	8%
大きな骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
光るお守り×2	2%



光るお守り×1	1%
青熊兽の毛×2	100%
大猪の皮×2	100%
迅龙の鳞×3	60%
迅龙の黑毛×3	40%

砂原の大食い选手权	
报酬	几率
勇气の证×1	1%
潜口龙の爪×1	15%
潜口龙の头壳×1	8%
鲜やかな体液×2	8%
潜口龙の甲壳×1	14%
轰龙の头壳×1	4%
轰龙の牙×1	10%
轰龙の爪×1	10%
轰龙の尻尾×1	6%
轰龙の甲壳×1	15%
上龙骨×2	3%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	1%
潜口龙の皮×3	100%
轰龙の鳞×3	100%

孤岛の森	
报酬	几率
勇气の证×1	1%
王者のエリマキ×1	5%
狗龙の头×1	3%
狗龙の爪×1	15%
鸣き袋×1	12%
火龙の逆鳞×1	2%
火龙の骨髓×1	6%
火龙の尻尾×1	12%
火龙の翼膜×1	12%
火炎袋×1	18%
上龙骨×2	8%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	1%
狗龙の皮×2	100%
火龙の鳞×3	60%
火龙の甲壳×3	40%

火山へ向かう我が主のために	
报酬	几率
勇气の证×1	1%
王者のクチバシ×1	5%
毒狗龙の腕甲×1	15%
毒袋×1	15%
爆锤龙の骨髓×1	4%
爆锤龙の耐热壳×1	16%
爆锤龙の颚×1	10%
溶岩块×4	20%
上龙骨×2	8%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	1%
毒狗龙の皮×2	100%
爆锤龙の鳞×3	60%
爆锤龙の甲壳×3	40%

集いし强豪	
报酬	几率
勇气の证×1	1%
青熊兽の甲壳×1	10%
青熊兽の腕甲×1	8%
ハチミツ×4	4%
王者のトサカ×1	4%
眠狗龙の爪×1	10%
睡眠袋×1	8%
赤甲兽の爪×1	8%
赤甲兽の蛇腹甲×1	6%
麻痹袋×1	8%
大猪の皮×1	5%
大猪の牙×1	12%
ファンゴの头×1	5%
大きな骨×2	5%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	1%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	1%
青熊兽の毛×2	100%
眠狗龙の皮×2	100%
赤甲兽の甲壳×2	100%
大猪の皮×2	100%

峰山龙ジエンーモーラン	
报酬	几率
峰山龙の甲岩壳×1	15%
峰山龙の苍鳞×1	24%
峰山龙の腕甲×1	10%
たくましい龙牙×1	20%
古龙の血×1	6%
钢のたまご×1	18%
大地の龙玉×1	1%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%
勇气の证×1	100%

集会上位

★6	
溪流の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
砂原の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
水没林の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
孤岛の采取ツアー	
报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%
アオアシラが大变です×2	
报酬	几率
青熊兽の坚腕甲×1	8%
青熊兽の坚腕甲×2	5%
青熊兽の坚壳×1	30%
青熊兽の刚毛×2	20%
坚牢な骨×2	8%
坚牢な骨×1	17%
ハチミツ×8	6%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

その突进は伊达じゃない	
报酬	几率
大猪の硬い皮×2	5%
大猪の硬い皮×1	20%
大猪の牙×2	15%
ファンゴの头×1	8%
坚牢な骨×2	17%
坚牢な骨×1	12%
大きな骨×2	7%
カラ骨×10	10%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

溪流のジャギィ讨伐作战	
报酬	几率
上质な鸟龙骨×2	20%
上质な鸟龙骨×4	5%
ジャギィの上鳞×1	12%
ジャギィの鳞×2	15%
ジャギィの皮×2	12%
鸟龙种の牙×6	30%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

ブナハブラ扫讨作战	
报酬	几率
飞甲虫の坚壳×1	15%
飞甲虫の甲壳×2	10%
飞甲虫の羽×2	10%
飞甲虫の麻痹针	10
モンスターの浓汁×1	20%
モンスターの体液×2	5%
上质な腹袋×1	20%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

喧哗両成败!	
报酬	几率
狗龙の尖爪×1	16%
狗龙の上皮×1	21%
狗龙の皮×2	5%
狗龙の爪×2	5%
王者のエリマキ×1	12%
狗龙の头×1	7%
鸣き袋×4	15%
上质な鸟龙骨×2	10%
鸟龙玉×1	3%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

土砂龙ボルボロス!	
报酬	几率
土砂龙の坚甲×1	14%
土砂龙の背甲×1	5%
土砂龙の坚壳×1	20%
土砂龙の锐爪×1	12%
土砂龙の头壳×1	10%
肥沃なドロ×4	12%
尖龙骨×1	13%
上龙骨×2	8%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

泥沼の双生儿	
报酬	几率
土砂龙の坚壳×2	5%
土砂龙の坚壳×1	15%
土砂龙の坚甲×1	25%
土砂龙の锐爪×2	5%
土砂龙の锐爪×1	7%
土砂龙の头壳×1	12%
肥沃なドロ×4	15%
尖龙骨×2	8%

龙玉×1	2%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

疾走する猛き大猪!

报酬	几率
大猪の硬い皮×1	18%
大猪の牙×1	20%
ファンゴの头×1	6%
坚牢な骨×1	20%
大きな骨×2	5%
カラ骨	10
棒状の骨×6	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

牙兽の行水

报酬	几率
青熊兽の坚壳×1	12%
青熊兽の刚毛×1	36%
青熊兽の坚腕甲×1	20%
坚牢な骨×1	12%
棒状の骨×6	6%
ハチミツ×6	8%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

水没林の紫の雾

报酬	几率
猛毒袋×1	10%
毒狗龙の上皮×1	20%
毒狗龙の皮×2	5%
毒狗龙の坚腕甲×1	23%
毒狗龙の腕甲×2	5%
王者のクチバシ×1	5%
フロギィの毒牙	8
上质な鸟龙骨×2	8%
鸟龙玉×1	3%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

集え！水没林の紫水兽战

报酬	几率
紫水兽の锐爪×1	8%
紫水兽の上鳞×1	18%
海绵质の紫皮×1	23%
高级なトサカ×1	10%
大水袋×1	10%
尖龙骨×1	12%
狂走エキス×2	13%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

水没林へ向かう我が主のために

报酬	几率
大水袋×1	4%
水兽の锐爪×1	13%
水兽の上鳞×2	6%
海绵质の上皮×1	9%
紫水兽の锐爪×1	13%
紫水兽の上鳞×2	6%
海绵质の紫皮×1	9%
高级なトサカ×1	8%
狂走エキス×4	8%
尖龙骨×1	16%
龙玉×1	2%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

アオキノコ+げどく草=?

报酬	几率
フロギィの上鳞×2	8%
フロギィの上鳞×1	10%
フロギィの鳞×2	8%
フロギィの皮×2	10%
フロギィの毒牙×4	16%
フロギィの毒牙×6	20%
上质な鸟龙骨×2	22%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

牙むく群れの长を狩れ!

报酬	几率
狗龙の上皮×1	18%
狗龙の皮×2	5%
狗龙の尖爪×1	26%
狗龙の爪×2	5%
王者のエリマキ×1	10%
狗龙の头×1	5%
鸣き袋×2	15%
上质な鸟龙骨×2	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

强袭する孤岛の水流!

报酬	几率
水兽の上鳞×1	10%
水兽の锐爪×1	16%
海绵质の上皮×1	23%
高级なトサカ×1	10%
大水袋×1	10%
尖龙骨×1	12%
狂走エキス×2	13%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

紫水の毒

报酬	几率
紫水兽の锐爪×1	8%
紫水兽の上鳞×1	18%
海绵质の紫皮×1	23%
高级なトサカ×1	10%
大水袋×1	10%
尖龙骨×1	12%
狂走エキス×2	13%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

ルドロスを讨伐せよ!

报酬	几率
水生兽の上皮×1	15%
水生兽の上皮×2	5%
水生兽の皮×3	14%
未熟な海绵质×2	14%
龙骨【中】×2	12%
龙骨【小】×4	8%
生肉×4	16%
アオキノコ×3	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

彩鸟クルペッコの狩猎!

报酬	几率
彩鸟の上鳞×1	20%
彩鸟の鳞×2	5%
彩鸟の翼×1	18%
彩鸟の羽根×2	5%
极彩色の羽根×1	10%
ステキなクチバシ×1	8%
鸣き袋×2	18%
尖龙骨×1	10%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

盘上の狂骚曲

报酬	几率
草食龙の坚壳×2	8%
草食龙の坚壳×1	13%
草食龙の甲壳×2	8%
草食龙の头壳×1	12%
龙骨【中】×2	8%
生肉×4	18%
ファンゴの毛皮×4	8%
ファンゴの头×1	5%
なぞのお守り×2	8%
光るお守り×1	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

★7

冻土の采取ツアー

报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%

火山の采取ツアー

报酬	几率
なぞの骨×1	25%
钓りミミズ×1	25%
赤の种×2	25%
绿の种×2	25%

暗夜のナルガクルガ

报酬	几率
迅龙の上黑毛×1	5%
迅龙の上鳞×1	30%
迅龙の锐牙×2	10%
迅龙の锐刃翼×1	10%
迅龙の尾棘×2	12%
カラ骨20	10%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

リオレイア、现る

报酬	几率
雌火龙の坚壳×1	10%
雌火龙の上鳞×1	15%
雌火龙の翼膜×1	12%
火龙の骨髓×1	9%
雌火龙の上棘×1	5%
雌火龙の棘×1	10%
爆炎袋×1	10%
龙の牙×5	8%
尖龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

落石注意！？

报酬	几率
赤甲兽の坚壳×1	10%
赤甲兽の尖爪×1	24%
赤甲兽の蛇腹甲×2	10%
强力麻痹袋×1	26%
麻痹袋×2	8%
坚牢な骨×2	10%
モンスターの浓汁×2	6%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

砂上のテーブルマナー

报酬	几率
潜口龙の坚壳×1	15%
潜口龙の上皮×1	21%
潜口龙の尖爪×1	14%
潜口龙の头壳×1	8%
极彩色の体液×1	16%
尖龙骨×1	15%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

大口に挟まれて	
报酬	几率
潜口龙の上皮×2	5%
潜口龙の上皮×1	10%
潜口龙の坚壳×1	22%
潜口龙の尖爪×2	10%
潜口龙の头壳×1	10%
极彩色の体液×1	20%
尖龙骨×2	10%
龙玉×1	7%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

砂原で发生、风牙龙巻	
报酬	几率
风牙龙の上毛皮×1	10%
风牙龙の坚壳×1	24%
群青色の锐牙×1	6%
强韧な胸膜×1	20%
龙の爪8	6%
龙の牙8	6%
尖龙骨×1	17%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

トリックスターを追え!	
报酬	几率
彩鸟の上鳞×1	20%
彩鸟の鳞×2	5%
彩鸟の翼×1	18%
彩鸟の羽根×2	5%
极彩色の羽根×1	10%
ステキなクチバシ×1	8%
鸣き袋×2	18%
尖龙骨×1	10%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

暗中・迅速・太刀打ちの影	
报酬	几率
绿迅龙の上斑毛×1	5%
绿迅龙の上鳞×1	30%
绿迅龙の锐牙×2	10%
绿迅龙の锐刃翼×1	10%
迅龙の尾棘×2	12%
カラ骨20	10%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

水没林に咲く	
报酬	几率
红彩鸟の上鳞×1	20%
红彩鸟の翼×1	18%
极彩色の羽根×1	10%
ステキなクチバシ×1	8%
电气石×1	8%
鸣き袋×2	18%
尖龙骨×1	12%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

女王リオレイアの狩猎	
报酬	几率
雌火龙の坚壳×1	10%
雌火龙の上鳞×1	15%
雌火龙の翼膜×1	12%
火龙の骨髓×1	9%
雌火龙の上棘×1	5%
雌火龙の棘×1	10%
爆炎袋×1	10%
龙の牙×5	8%
尖龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

空の王者を狩猎せよ!	
报酬	几率
火龙の坚壳×1	10%
火龙の上鳞×1	24%
火龙の翼膜×2	10%
火龙の延髓×1	6%
爆炎袋×1	15%
龙の牙×5	12%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

疾风に绿迅を知る	
报酬	几率
绿迅龙の上斑毛×1	5%
绿迅龙の上鳞×1	30%
绿迅龙の锐牙×2	10%
绿迅龙の锐刃翼×1	10%
迅龙の尾棘×2	12%
カラ骨×20	10%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

ジャギィノス扫讨作战	
报酬	几率
ジャギィの上鳞×2	8%
ジャギィの上鳞×1	14%
ジャギィの皮×2	8%
ジャギィの鳞×2	10%
鸟龙种の牙×6	30%
上质な鸟龙骨×1	24%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

青と白の挽歌	
报酬	几率
鸟龙玉×1	1%
眠狗龙の上皮×1	18%
眠狗龙の尖爪×1	12%
昏睡袋×1	10%
白兔兽の刚毛×1	10%
白兔兽の坚腹甲×1	18%
白兔兽の冻爪×1	12%
上质な鸟龙骨×4	5%
坚牢な骨×2	8%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

暗暗にうごめく猛毒!	
报酬	几率
毒怪龙の上皮×1	20%
不气味な上皮×1	10%
毒怪龙の锐爪×1	7%
不气味な猛毒腺×1	25%
アルビノエキス×2	12%
尖龙骨×1	15%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

ビリビリするらしいです	
报酬	几率
电怪龙の上皮×1	20%
不气味な上皮×1	10%
电怪龙の锐爪×1	7%
电击袋×1	25%
アルビノエキス×2	12%
尖龙骨×1	15%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

ドクターの猛毒毒研究	
报酬	几率
不气味な上皮×1	5%
毒怪龙の上皮×1	10%
毒怪龙の锐爪×2	6%
不气味な猛毒腺×1	15%
电怪龙の上皮×1	10%
电怪龙の锐爪×2	6%
电击袋×1	15%
アルビノエキス×4	10%
尖龙骨×2	10%
龙玉×1	7%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

冰牙龙ベリオロス!	
报酬	几率
冰牙龙の上毛皮×1	10%
冰牙龙の坚壳×1	24%
冰牙龙の棘×2	5%
琥珀色の锐牙×1	6%
冻结袋×1	20%
龙の爪×8	6%
龙の牙×8	6%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

雪原のスノーダンパー	
报酬	几率
冰碎龙の坚甲×1	15%
冰碎龙の坚壳×1	22%
冰碎龙の锐爪×1	12%
冰碎龙の头壳×1	10%



冰碎龙の尻尾×1	5%
冻った粘液块×4	12%
尖龙骨×1	10%
上龙骨×2	8%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

冻土战线・冰块あり！

报酬	几率
龙玉×1	1%
冰牙龙の上毛皮×1	10%
冰牙龙の坚壳×1	15%
琥珀色の锐牙×1	6%
冻结袋×1	12%
冰碎龙の坚甲×1	10%
冰碎龙の坚壳×1	15%
冰碎龙の锐爪×1	8%
冻った粘液块×4	5%
尖龙骨×2	12%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

进め！冻土调查队！

报酬	几率
バギィの上鳞×2	8%
バギィの上鳞×1	10%
バギィの鳞×2	8%
バギィの皮×2	10%
鸟龙种の牙×6	18%
睡眠袋×1	18%
上质な鸟龙骨×2	22%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

赤き麻痹、赤き毒

报酬	几率
鸟龙玉×1	1%
赤甲兽の坚壳×1	18%
赤甲兽の尖爪×1	12%
强力麻痹袋×1	10%
毒狗龙の上皮×1	18%
毒狗龙の坚腕甲×1	12%
猛毒袋×1	10%
上质な鸟龙骨×4	5%
坚牢な骨×2	8%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%

胁威！火山の铁槌！

报酬	几率
爆锤龙の坚壳×1	16%
爆锤龙の上鳞×1	25%
爆锤龙の耐热壳×2	10%
爆锤龙の骨髓×1	8%
溶岩块×4	10%
尖龙骨×1	10%
カラ骨×20	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

空の王者リオレウス！

报酬	几率
火龙の坚壳×1	10%
火龙の上鳞×1	24%
火龙の翼膜×2	10%
火龙の延髓×1	6%
爆炎袋×1	15%
龙の牙×5	12%
尖龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

仄暗い火口の中から

报酬	几率
钢锤龙の坚壳×1	16%
钢锤龙の上鳞×1	25%
钢锤龙の耐热壳×2	10%
钢锤龙の刚颚×1	8%
溶岩块×4	10%
尖龙骨×1	10%
カラ骨×20	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

火碎の辙

报酬	几率
龙玉×1	1%
爆锤龙の坚壳×1	15%
爆锤龙の上鳞×1	12%
爆锤龙の耐热壳×2	10%
钢锤龙の坚壳×1	12%
钢锤龙の上鳞×1	10%
钢锤龙の耐热壳×1	9%
钢锤龙の刚颚×1	6%
爆锤龙の红玉×1	5%
溶岩块×8	6%
尖龙骨×2	8%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

足下にはご注意を！

报酬	几率
溶岩兽の上鳞×2	1%
溶岩兽の上鳞×1	20%
溶岩兽の鳞×2	15%
生肉×4	17%
龙骨【大】×1	15%
龙骨【中】×2	12%
阳翔原珠×1	10%
水光原珠×2	4%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

狗龙族地狱

报酬	几率
上质な鸟龙骨×4	5%
上质な鸟龙骨×2	14%
ジャギィの上鳞×3	15%
フロギィの上鳞×3	15%
バギィの上鳞×3	15%
鸟龙种の牙×6	20%
フロギィの毒牙×6	10%
上武具玉×2	2%
上武具玉×1	4%

溪流の隐密部队

报酬	几率
迅龙の延髓×1	1%
迅龙の上黑毛×1	10%
迅龙の上鳞×1	24%
迅龙の锐牙×1	20%
迅龙の锐刃翼×1	17%
迅龙の骨髓×1	8%
尖龙骨×1	14%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%
尖龙骨×3	90%
迅龙の延髓×1	10%
迅龙の尾棘×2	60%
迅龙の尻尾×1	40%
迅龙の上黑毛×2	100%

集え！孤岛の大连续战

报酬	几率
勇气の证×1	1%
水兽の锐爪×1	12%
高级なトサカ×1	8%
大水袋×1	10%
狂走エキス×2	5%
青熊兽の坚壳×2	13%
青熊兽の坚腕甲×2	7%
迅龙の延髓×1	3%
绿迅龙の锐牙×1	12%
绿迅龙の锐刃翼×1	12%
迅龙の尾棘×2	8%
龙玉×1	3%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
海绵质の上皮×3	40%
水兽の上鳞×3	60%
青熊兽の刚毛×4	100%
绿迅龙の上鳞×3	60%
绿迅龙の上斑毛×3	40%

今そこにある恐怖

报酬	几率
勇气の证×1	1%
土砂龙の锐爪×1	12%
土砂龙の坚甲×1	10%
土砂龙の头壳×1	5%
肥沃なドロ×2	8%
赤甲兽の尖爪×2	10%
强力麻痹袋×2	10%
风牙龙の上毛皮×2	5%
风牙龙の尻尾×1	10%
群青色の锐牙×1	12%
强韧な胸膜×1	8%
龙玉×1	3%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
土砂龙の坚壳×3	100%
赤甲兽の坚壳×4	100%
风牙龙の坚壳×3	100%

地狱の大雪合战

报酬	几率
勇气の证×1	1%
冰牙龙の上毛皮×1	10%
冰牙龙の尻尾×1	5%
琥珀色の锐牙×1	12%
冻结袋×1	8%
白兔兽の大耳×2	8%
白兔兽の冻爪×2	12%
电怪龙の锐爪×1	12%
电击袋×1	18%
アルビノエキス×2	5%
龙玉×1	3%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
冰牙龙の坚壳×3	100%
白兔兽の刚毛×4	60%
白兔兽の坚腹甲×4	40%
电怪龙の上皮×3	60%
不气味な上皮×3	40%

クローベリングータイム！

报酬	几率
勇气の证×1	1%
爆锤龙の红玉×1	2%
钢锤龙の耐热壳×1	15%
钢锤龙の刚颚×1	12%

爆锤龙の骨髓×1	6%
鸟龙玉×1	5%
王者のクチバシ×1	7%
猛毒袋×2	8%
火龙の红玉×1	2%
火龙の逆鳞×1	5%
火龙の延髓×1	6%
火龙の尻尾×1	7%
爆炎袋×1	15%
龙玉×1	3%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
钢锤龙の上鳞×3	60%
钢锤龙の坚壳×3	40%
毒狗龙の上皮×4	60%
毒狗龙の坚腕甲×4	40%
火龙の上鳞×3	60%
火龙の坚壳×3	40%

★8

月下の溪流に、双雷は轰く

报酬	几率
雷狼龙の高电壳×2	1%
雷狼龙の坚壳×1	20%
雷狼龙の高电毛×2	8%
雷狼龙の高电毛×1	15%
雷狼龙の尖爪×2	12%
雷狼龙の逆鳞×1	5%
超电雷光虫×6	10%
坚龙骨×2	8%
龙の牙×5	8%
龙玉×1	7%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

動くこと、山の如し！

报酬	几率
尾槌龙の坚壳×1	10%
尾槌龙の坚苔甲×1	20%
尾槌龙の坚尾甲×1	12%
尾槌龙のコブ×2	5%
尾槌龙の尖角×1	7%
カラ骨×20	16%
坚龙骨×1	19%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

增援要求

报酬	几率
龙玉×1	1%
迅龙の上黑毛×1	12%
迅龙の上鳞×1	11%
迅龙の锐牙×2	5%
迅龙の锐刃翼×2	5%
迅龙の延髓×1	5%
尾槌龙の坚壳×1	12%
尾槌龙の坚苔甲×1	15%
尾槌龙の坚尾甲×1	8%
尾槌龙の尖角×1	5%
尾槌龙の仙骨×1	3%
坚龙骨×2	12%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

黄金の月轮

报酬	几率
金火龙の坚壳×1	10%
金火龙の上鳞×1	15%
金火龙の上棘×1	5%
火龙の煌液×1	14%
雌火龙の翼膜×2	8%
雌火龙の逆鳞×1	8%
火龙の延髓×1	8%
爆炎袋×2	5%
龙の牙×5	4%
坚龙骨×2	12%
龙玉×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%

白银の火轮

报酬	几率
银火龙の坚壳×1	10%
银火龙の上鳞×1	20%
火龙の煌液×1	14%
火龙の翼膜×2	8%
火龙の逆鳞×1	8%
火龙の延髓×1	8%
爆炎袋×2	5%
龙の牙×5	4%
坚龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%

月下の夜会

报酬	几率
火龙の煌液×2	1%
银火龙の坚壳×1	23%
银火龙の上鳞×2	12%
火龙の逆鳞×1	5%
火龙の红玉×1	3%
金火龙の坚壳×1	23%
金火龙の上鳞×2	12%
火龙の延髓×2	5%
雌火龙の逆鳞×1	5%
雌火龙の红玉×1	3%
龙玉×2	2%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

砂原の角龙を狩れ！

报酬	几率
角龙の坚甲×1	12%
角龙の坚壳×1	24%
角龙の牙×2	10%
角龙の尾甲×1	10%
ねじれた角×2	6%
上质なねじれた角×1	10%
角龙の骨髓×1	5%
坚龙骨×1	12%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

黑き怒りは夜阴を照らす

报酬	几率
黑角龙の坚甲×1	12%
黑角龙の坚壳×1	24%
角龙の牙×2	10%
角龙の尾甲×1	10%
ねじれた角×2	6%
上质な黑卷き角×1	8%
角龙の骨髓×1	5%
坚龙骨×1	14%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

暴君の时代

报酬	几率
角龙の延髓×1	1%
角龙の坚甲×2	10%
角龙の坚壳×2	8%
上质なねじれた角×1	16%
黑角龙の坚甲×2	10%
黑角龙の坚壳×2	8%
上质な黑卷き角×1	12%
角龙の牙×4	6%
角龙の尾甲×2	8%
坚龙骨×2	8%
龙玉×1	7%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

砂原战线・轰きあり！

报酬	几率
轰龙のアギト×1	1%
轰龙の坚壳×1	13%
轰龙の上鳞×1	10%
轰龙の尖爪×2	8%
轰龙の锐牙×2	8%
黑轰龙の坚壳×1	13%
黑轰龙の上鳞×1	10%
黑轰龙の尖爪×2	8%
黑轰龙の锐牙×2	8%
坚龙骨×2	8%
龙玉×1	7%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

砂尘の牙、地壳の角

报酬	几率
龙玉×1	3%
风牙龙の上毛皮×1	10%
风牙龙の坚壳×1	14%
群青色の锐牙×1	6%
强韧な胸膜×1	12%
黑角龙の坚甲×1	10%
黑角龙の坚壳×1	14%
角龙の延髓×1	10%
上质な黑卷き角×1	8%
坚龙骨×2	7%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%



雨に烟る、双子の山	
报酬	几率
尾槌龙の坚苔甲×2	5%
尾槌龙の坚壳×2	15%
尾槌龙の坚壳×1	5%
尾槌龙の坚尾甲×1	15%
尾槌龙のコブ×2	8%
尾槌龙の尖角×1	12%
尾槌龙の尾骨×1	5%
カラ骨×20	10%
坚龙骨×2	12%
龙玉×1	7%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

暗の中に影ふたつ	
报酬	几率
迅龙の延髓×1	3%
迅龙の上黑毛×1	15%
迅龙の上鳞×1	10%
迅龙の锐牙×2	8%
迅龙の锐刃翼×2	8%
绿迅龙の上斑毛×1	15%
绿迅龙の上鳞×1	10%
绿迅龙の锐牙×2	8%
绿迅龙の锐刃翼×2	8%
坚龙骨×2	9%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

フラッシュフラッド	
报酬	几率
龙玉×1	1%
绿迅龙の上斑毛×1	12%
绿迅龙の上鳞×1	10%
绿迅龙の锐牙×2	8%
绿迅龙の锐刃翼×2	8%
迅龙の延髓×1	5%
紫水兽の锐爪×1	14%
紫水兽の上鳞×2	6%
海绵质の紫皮×1	10%
大水袋×1	10%
坚龙骨×2	10%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

天と地の领域!	
报酬	几率
火龙の延髓×1	1%
火龙の坚壳×2	9%
火龙の上鳞×2	15%
火龙の翼膜×2	6%
雌火龙の坚壳×2	9%
雌火龙の上鳞×2	15%
雌火龙の上棘×1	10%
爆炎袋×1	14%
坚龙骨×2	8%
龙玉×1	7%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

贪食の恐王	
报酬	几率
恐暴龙の黑鳞×1	18%
恐暴龙の黑皮×1	28%
恐暴龙の大牙×1	14%
恐暴龙の钩爪×1	14%
恐暴龙の唾液×2	18%
恐暴龙の宝玉×1	2%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%
勇气の证G×1	100%

绳张りに进入するべからず	
报酬	几率
雷狼龙の坚壳×1	8%
雷狼龙の高电毛×1	25%
雷狼龙の尖爪×1	15%
雷狼龙の高电壳×1	16%
超电雷光虫×6	7%
坚龙骨×1	10%
龙の牙×5	8%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

冻土に轰く咆哮	
报酬	几率
轰龙の坚壳×1	6%
轰龙の上鳞×1	25%
轰龙の尖爪×1	10%
轰龙の爪×2	5%
轰龙の锐牙×1	10%
轰龙の牙×2	5%
龙の爪×5	8%
龙の牙×5	10%
坚龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

恐暴龙の根城	
报酬	几率
恐暴龙の黑鳞×1	18%
恐暴龙の黑皮×1	28%
恐暴龙の大牙×1	14%
恐暴龙の钩爪×1	14%
恐暴龙の唾液×2	18%
恐暴龙の宝玉×1	2%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%
勇气の证G×1	100%

冰の楔	
报酬	几率
冻戈龙の坚壳×1	10%
冻戈龙の上皮×1	20%
冻戈龙の锐爪×1	6%
冻戈龙の上ヒレ×1	10%
冻戈龙の尻尾×1	10%
润った坚胸壳×1	20%
グラシスメタル×1	5%
坚龙骨×1	8%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

ハンターからの依赖	
报酬	几率
龙玉×1	4%
电怪龙の上皮×1	10%
不气味な上皮×1	12%
电怪龙の锐爪×1	8%
电击袋×1	10%
冻戈龙の坚壳×1	10%
冻戈龙の上皮×1	12%
冻戈龙の碇口×1	8%
润った坚胸壳×1	10%
坚龙骨×2	10%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

火の海に栖む龙!	
报酬	几率
炎戈龙の坚壳×1	10%
炎戈龙の上皮×1	20%
炎戈龙の燃鳞×2	6%
炎戈龙の锐爪×1	6%
炎戈龙の上ヒレ×1	9%
赤热した坚胸壳×1	15%
狱炎石×1	8%
溶岩块×4	5%
坚龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

炎火缭乱!	
报酬	几率
赤热した坚胸壳×2	5%
炎戈龙の坚壳×1	20%
炎戈龙の上皮×2	8%
炎戈龙の锐爪×2	10%
炎戈龙の上ヒレ×1	15%
炎戈龙の碇口×1	5%
炎戈龙の尻尾×1	8%
狱炎石×2	6%
坚龙骨×2	10%
龙玉×1	7%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

黑虎咆哮	
报酬	几率
黑轰龙の坚壳×1	6%
黑轰龙の上鳞×1	25%
黑轰龙の尖爪×1	10%
黑轰龙の锐牙×1	10%
轰龙の头壳×1	10%
龙の爪×5	8%
龙の牙×5	10%
坚龙骨×1	10%
龙玉×1	5%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	1%
重武具玉×1	3%

火山の热带地より	
报酬	几率
龙玉×1	1%
钢锤龙の坚壳×1	14%
钢锤龙の上鳞×1	12%
钢锤龙の耐热壳×1	10%
钢锤龙の刚颚×1	6%
黑轰龙の坚壳×1	15%
黑轰龙の上鳞×1	12%
黑轰龙の尖爪×2	8%
黑轰龙の锐牙×2	8%
坚龙骨×2	8%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	4%

岚をよぶ!红彩鸟	
报酬	几率
红彩鸟の上鳞×1	20%
红彩鸟の翼×1	18%
极彩色の羽根×1	10%
ステキなクチバシ×1	8%
电气石×1	8%
鸣き袋×2	18%
尖龙骨×1	12%
坚武具玉×2	2%
坚武具玉×1	4%

讴う！溪流のクルペッコ！溪流	
报酬	几率
彩鸟の翼×2	1%
彩鸟の翼×1	10%
彩鸟の上鳞×1	15%
极彩色の羽根×2	8%
ステキなクチバシ×1	5%
火打石×1	15%
鸣き袋×2	12%
坚龙骨×1	12%
尖龙骨×1	13%
龙玉×1	3%
光るお守り×2	2%
光るお守り×1	4%
坚龙骨×5	80%
龙玉×1	20%

紧迫した溪流の中で	
报酬	几率
勇气の证G×1	1%
鸟龙玉×1	5%
王者のエリマキ×1	8%
狗龙の头×1	7%
雌火龙の红玉×1	2%
火龙の延髓×1	6%
雌火龙の上棘×1	10%
爆炎袋×1	17%
雷狼龙の碧玉×1	2%
雷狼龙の高电壳×1	13%
雷狼龙の尖爪×2	5%
雷狼龙の尖角×1	10%
超电雷光虫×4	5%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
狗龙の上皮×4	60%
狗龙の尖爪×4	40%
雌火龙の上鳞×3	60%
雌火龙の坚壳×3	40%
雷狼龙の坚壳×3	60%
雷狼龙の高电毛×3	40%

冻土に放り迁まれたものたち	
报酬	几率
勇气の证G×1	1%
鸟龙玉×1	5%
王者のトサカ×1	7%
昏睡袋×2	8%
冰碎龙の锐爪×1	13%
冰碎龙の头壳×1	7%
冰碎龙の尻尾×1	7%
冻った粘液块×2	8%
冻戈龙の碇口×1	7%
冻戈龙の锐爪×2	5%
冻戈龙の上ヒレ×2	5%
冻戈龙の尻尾×1	8%
润った坚胸壳×1	10%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
眠狗龙の上皮×4	60%
眠狗龙の尖爪×4	40%
冰碎龙の坚甲×3	60%
冰碎龙の坚壳×3	40%
冻戈龙の坚壳×3	60%
冻戈龙の上皮×3	40%

战栗の进军	
报酬	几率
勇气の证G×1	1%
潜口龙の尖爪×1	11%
潜口龙の头壳×1	5%
极彩色の体液×2	6%
潜口龙の坚壳×1	8%
上质なねじれた角×1	7%
角龙の延髓×1	4%
角龙の尾甲×1	8%
角龙の坚甲×1	11%
轰龙のアギト×1	5%
黑轰龙の锐牙×2	8%
黑轰龙の尖爪×2	8%
轰龙の尻尾×1	9%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
潜口龙の上皮×3	100%
角龙の坚壳×3	100%
黑轰龙の坚壳×3	60%
黑轰龙の上鳞×3	40%

集え！水没林の大连续战	
报酬	几率
勇气の证G×1	1%
迅龙の延髓×1	3%
迅龙の锐牙×1	10%
迅龙の锐刃翼×1	12%
迅龙の尾棘×2	5%
紫水兽の锐爪×1	10%
高级なトサカ×1	8%
水兽の尻尾×1	4%
大水袋×1	8%
尾槌龙の仙骨×1	3%
尾槌龙の坚尾甲×1	10%
尾槌龙の尖角×1	7%
尾槌龙の坚苔甲×1	10%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
迅龙の上鳞×3	60%
迅龙の上黑毛×3	40%
海绵质の紫皮×3	40%
紫水兽の上鳞×3	60%
尾槌龙の坚壳×3	100%

决战の火山	
报酬	几率
勇气の证G×1	1%
爆锤龙の红玉×1	2%
爆锤龙の骨髓×1	6%
爆锤龙の颚×1	10%
爆锤龙の坚壳×1	17%
溶岩块×4	10%
恐暴龙の宝玉×1	3%
恐暴龙の尻尾×1	7%
恐暴龙の头壳×1	7%
恐暴龙の大牙×2	6%
恐暴龙の钩爪×2	6%
恐暴龙の唾液×2	16%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
爆锤龙の上鳞×3	100%
恐暴龙の黑鳞×3	60%
恐暴龙の黑皮×3	40%

狩人舞斗曲	
报酬	几率
勇气の证G×1	1%
毒怪龙の锐爪×1	10%
不气味な猛毒腺×1	15%
アルビノエキス×2	5%
轰龙のアギト×1	5%
轰龙の锐牙×2	8%
轰龙の尖爪×2	8%
轰龙の尻尾×1	9%
尾槌龙の仙骨×1	3%
尾槌龙の坚尾甲×1	10%
尾槌龙の尖角×1	7%
尾槌龙の坚苔甲×1	10%
龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
毒怪龙の上皮×3	60%
不气味な上皮×3	40%
轰龙の坚壳×3	60%
轰龙の上鳞×3	40%
尾槌龙の坚壳×3	100%

选ばれし者とは	
报酬	几率
勇气の证G×1	1%



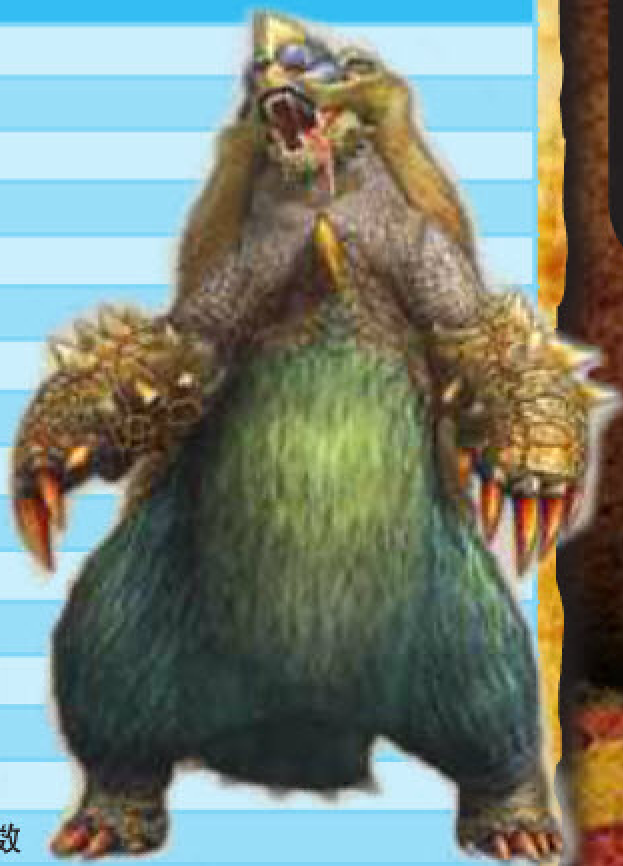
紫水兽の锐爪×2	4%
高级なトサカ×1	8%
水兽の尻尾×1	4%
大水袋×1	6%
电怪龙の锐爪×2	6%
电击袋×1	12%
アルビノエキス×2	4%
炎戈龙の锐爪×2	5%
炎戈龙の上ヒレ×2	5%
炎戈龙の尻尾×1	4%
赤热した坚胸壳×1	8%
冰碎龙の锐爪×2	5%
冰碎龙の头壳×1	5%
冰碎龙の尻尾×1	5%
冻った粘液块×2	7%
龙玉×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
海绵质の紫皮×3	40%
紫水兽の上鳞×3	60%
电怪龙の上皮×3	60%
不气味な上皮×3	40%
炎戈龙の坚壳×3	60%
炎戈龙の上皮×3	40%
冰碎龙の坚甲×3	60%
冰碎龙の坚壳×3	40%
四面楚歌	
报酬	几率
勇气の证G×1	1%
上质な黑卷き角×1	5%
角龙の延髓×1	4%
角龙の骨髓×1	6%
黑角龙の坚甲×1	7%
冻戈龙の碇口×1	5%
冻戈龙の锐爪×2	4%
冻戈龙の上ヒレ×2	4%
冻戈龙の尻尾×1	4%
润った坚胸壳×1	5%
轰龙のアギト×1	6%
黑轰龙の锐牙×2	6%
黑轰龙の尖爪×2	6%
轰龙の尻尾×1	4%
雷狼龙の碧玉×1	2%
雷狼龙の高电壳×1	8%
雷狼龙の尖爪×2	5%
雷狼龙の尖角×1	7%
龙玉×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	1%
古びたお守り×2	2%
古びたお守り×1	1%
黑角龙の坚壳×3	100%
冻戈龙の坚壳×3	60%
冻戈龙の上皮×3	40%
黑轰龙の坚壳×3	60%
黑轰龙の上鳞×3	40%
雷狼龙の坚壳×3	60%
雷狼龙の高电毛×3	40%
狱炎に座す、霸たる者	
报酬	几率
霸龙の坚壳×1	10%
霸龙の上鳞×1	24%
霸龙の刚爪×2	10%
霸龙の大牙×1	12%
霸龙の大棘×1	12%
霸龙の尻尾×1	10%

霸龙の宝玉×1	8%
狱炎石×1	8%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%
极天より来たる、崩せし神	
报酬	几率
崩龙の坚壳×1	10%
崩龙の腹鳞×1	24%
崩龙の穿爪×2	12%
崩龙の削颚×1	10%
崩龙の上ビレ×1	15%
崩龙の尻尾×1	10%
崩龙の宝玉×1	8%
グラシスメタル×1	5%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%
煌黑龙アルバトリオン	
报酬	几率
煌黑龙の坚逆壳×1	15%
煌黑龙の逆鳞×1	20%
煌黑龙の尖爪×1	25%
煌黑龙の尻尾×1	6%
古龙の血×1	8%
琉璃色の龙玉×1	1%
碎けた天角×1	15%
古びたお守り×1	4%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%
大砂漠の宴！！	
报酬	几率
峰山龙の坚岩壳×1	15%
峰山龙の甲岩壳×2	5%
峰山龙の上苍鳞×1	20%
峰山龙の苍鳞×2	6%
峰山龙の上腕甲×1	15%
猛々しい龙锐牙×1	15%
古龙の血×1	15%

大地の龙玉×1	3%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%
勇气の证G×1	80%
勇气の证G×2	20%
舞うは岚、奏でるは灾祸の调べ	
报酬	几率
岚龙の飞膜×1	12%
岚龙の坚壳×1	23%
岚龙の胸壳×1	15%
岚龙の锐爪×2	8%
岚气胞×1	10%
岚龙の尻尾×1	8%
岚龙の角×1	5%
天空の龙玉×1	5%
古龙の血×2	8%
重武具玉×2	2%
重武具玉×1	4%



全勋章收集



勋章	取得条件
村长の饰り纽	完成村长★1、★2的全部任务
村长のかんざし	完成村长★3、★4的全部任务
村长の帯留め	完成村长★5的全部任务
村长の打挂	完成村长★6的全部任务
碧玉の印笼	成功讨伐过雷狼龙
风云の羽衣	成功讨伐过岚龙
キングクラウン	怪物最大记录全金冠
ミニチュアクラウン	怪物最小记录全金冠
铜のアイルーダルマ	完成集会浴场★1、★2的全部任务
银のアイルーダルマ	完成集会浴场★3～5的全部任务
金のアイルーダルマ	完成集会浴场★6～8的全部任务
达人ノ极意书	1个种类的武器使用次数超过500
生态研究报告书	捕获过所有大型怪物
狩人のあゆみ	在每个地图下完成任务20次以上
ユクモカカシ	行云农场的设施全部升到最高
モンニャン队の旗	在随从猫探险小队处消费一定的点数
番台さんの扇子	完成所有温泉和饮料任务
龙职人のトンカチ	获得较多的各种类珍稀防具和武器（珍贵度6或7）
オトモ武具屋の兜	获得较多的各种类随从猫珍稀防具和武器（珍贵度6或7）
ドスマタタビ	一只随从猫的技能全部解禁
旦那さんへの手纸	五只随从猫的亲密度达到最大
三界制霸の数珠	成功讨伐过霸龙、崩龙和煌黑龙
天地狩猎ノ霸纹	完成村长、温泉、饮料、集会浴场、训练所的所有任务
2ndGの狩りの证	继承《MHP2G》的存档
ハンターになった证	不继承《MHP2G》的存档







NINTENDO DS

二之国 漆黑的魔导士

二ノ国 漆黒の魔導士

Level—5	RPG	2010年12月9日	日版
1人	4Gb	6800日元	对应魔法指南书

文 苍穹 美编 澄香

百层迷宫・モ-ヤの塔

在进入世界地图西南的莫亚之塔后，与魔人对话可以得到モ－ヤのレシピ、即迷宫的配方，与边上的夫人对话便能进行迷宫的合成。莫亚之塔每5层为一个阶层，上屏幕显示当前层所需的素材和入手方法，下屏幕选择想合成的层数。合成必须逐层递增，不能跳过某层，每合完5层才会出现下个阶层的具体配方。当手头材料不足时可以按X键进行“洗牌”，改变各层所需的素材，不过每层的第一个主要素材是不会更改的。上屏幕还会对素材的获得方式给与一定提示：カラスしょうかい为装备店、フクロウしょうかい为道具店，ろてんしょう为露天商人，括号内则是城镇名称；さいしゅ表示采取发光点获得；ドロップ则表示该种敌人有几率掉落；ごうせい需要合成获得；モ－ヤ表示只能在莫亚之塔中得到。玩家在收集素材时可以随时通过菜单おしえてストーン一项中的モ－ヤのレシピ查看当前5层的材料要求，“洗牌”时建议优先洗出已有的素材和可以购入的素材。而中后期的阶层需要刷取大量的敌人掉落物，玩家必须学会结合图鉴イマージェンずかん进行查找并洗到容易刷出的素材。装备ジャンゴル村出售的りょうしのさお能够提升稀有素材的掉落率，而加伊洛的偷盗技能也有一定作用。



每次进入迷宫其结构都是随机生成的，宝箱也会刷新，已到达的楼层在下一次进入时就能自由选择。5的倍数层都会有一个BOSS级敌人（可以反复挑战），必须成功击败才能进入下个阶层。这里建议挑战BOSS前先把下一层合出来，否则战后只能返回出口，下次进入时还得再进行一次BOSS战。莫亚之塔中的敌人很强，当然经验值也很丰厚，宝箱中的珍贵道具则是合成顶级装备的必需品，合成和练级将谋杀玩家大量的时间。另外随着玩家的不断深入，还可以获得以下奖励：击倒50F的BOSS后得到めがみのほうせき，用于合成玛露的武器めがみのハープ；击倒65F的BOSS后得到エンペラーパーツ，用于合成加伊洛的武器バッドエンペラー；击倒70F的BOSS后得到ほのおのオーブ，欧利瓦可以使用新的召唤；击倒100F的BOSS后得到バルゼノン之杖，欧利瓦习得同名的强力光属性魔法。

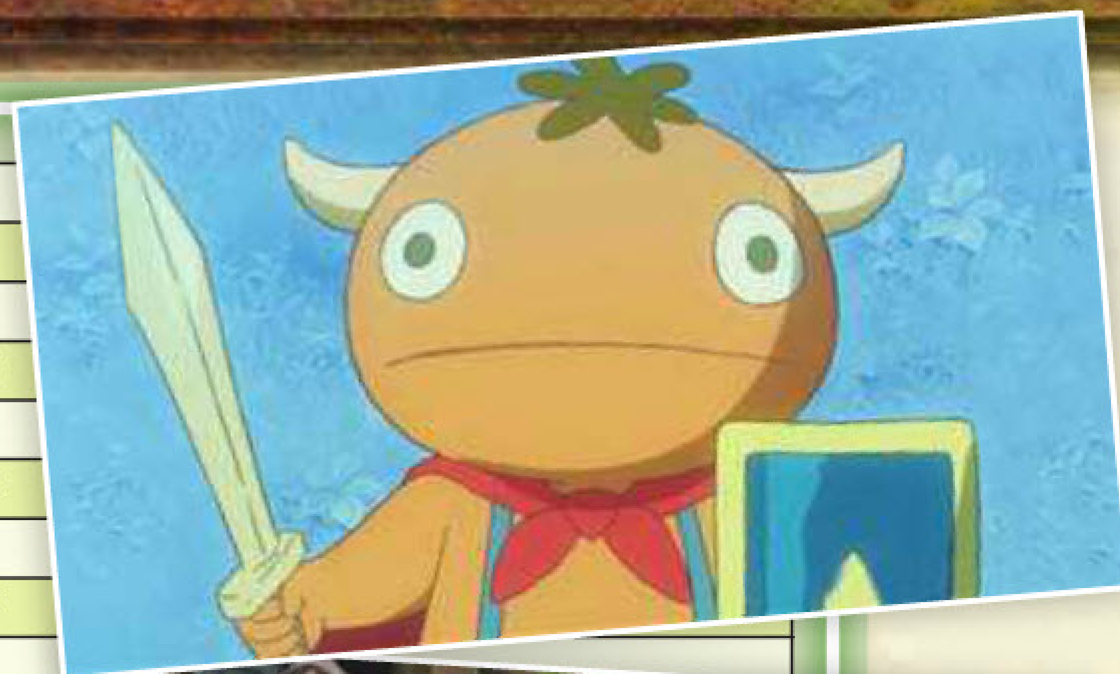
由于辅助素材的随机性很大，下表中只列出各层的主要素材，部分素材的获取方式并不是惟一的，下面的方法仅供参考。最后还有全部BOSS级敌人的弱点耐性一览，具体打法就请玩家慢慢摸索了。



阶层	主要素材	获取方式
1	いばらのうでわ	ゴロネール王国・装备店
2	ガスマスク	ゴロネール王国・装备店
3	おまもりのいし	ゴロネール王国・装备店
4	せんしのけん	ゴロネール王国・装备店
5	ジューシーサンド	港町ビッキーニ・露天商
6	ちからのませき	ゴロネール王国西南平原出没的ブリ掉落
7	ビチャストーン	ゴロネール王国西南平原出没的シーパー掉落
8	つるつるレザー	ゴロネール王国西南平原出没的パオン掉落
9	どくそう	ゴロネール王国西南平原出没的スリーピー掉落
10	ひょうけつのやり	合成：とんがりスピア（ゴロネール王国・装备店）＋ビッチャストーン（ゴロネール王国西南平原出没的シーパー掉落）
11	ピカピカワッペン	バパナシア王国・装备店
12	バパナ	バパナシア王国・道具店
13	せいしんのいし	バパナシア王国・装备店
14	ファイアマーク	バパナシア王国・装备店
15	ほねのたて	モエルの森出没的オドロキソウ掉落
16	つたのうでわ	港町ビッキーニ附近出没的こどもアラビン掉落
17	こくようせき	港町ビッキーニ附近出没的ナッチ掉落
18	おんさのつの	デカロック山出没的ツクーン掉落
19	あおいこうぼく	バパナシア王国附近出没的みじゅくバパナン掉落
20	モーヤのかけら	モーヤの塔・击倒15F的BOSS后获得
21	はなさくうでわ	合成：いばらのうでわ（ゴロネール王国・装备店）＋らいうのタネ（港町ビッキーニ附近出没的スール掉落）
22	ずっしりハンマー	港町ビッキーニ・露天商
23	けもののめん	合成：ほねのめん（デカロック山出没的ツノノコ掉落）＋つるつるレザー×2（ゴロネール王国西南平原出没的ゲータカ掉落）
24	ほしのしんじゅ	モーヤの塔・宝箱中随机获得或敌人掉落
25	しおかぜのマント	港町ビッキーニ・露天商
26	ゆきのけっしょう	デル・モカール附近出没的トベルダー掉落
27	かぜきりばね	デル・モカール附近出没的モノホシソウ掉落
28	きりふきばな	ボーグ帝国附近出没的ゴックンチュウ掉落
29	ドリルネジ	ゴーストの谷入口南边出没的ゼンダイン掉落
30	げっこうのかけら	モーヤの塔・宝箱中随机获得或敌人掉落
31	せいきしのかぶと	ボーグ帝国・装备店
32	せんしのあしあと	ボーグ帝国・装备店
33	つらぬきのきば	ゴーストの谷出没的デッドゾンビ掉落
34	くろトリュフ	ボーグ帝国・道具店
35	モーヤのかけら	モーヤの塔・击倒30F的BOSS后获得
36	マタタキノコ	ジャンゴル村附近出没的ビゴール掉落
37	ひすいのたま	ナーケルナット遗迹附近出没的フラローズ掉落
38	ひだまりのゆびわ	合成：こもれびのゆびわ（デカロック山出没的ゴブヒン掉落）＋こうげんのはな×2（デル・モカール附近出没的あおバパナン掉落）＋かぜきりばね×2（デル・モカール附近出没的モノホシソウ掉落）
39	あらしのけん	合成：てつのつるぎ（バパナシア王国・装备店）＋かぜきりばね×2（デル・モカール附近出没的モノホシソウ掉落）＋がろうのきば（デカロック山出没的ガウリオン掉落）
40	せいなるわきみず	合成：いやしのせいすい（ジャンゴル村・露天商）＋ばんのうやく×2（レカの村・露天商）
41	ゆうきのバッヂ	ジャンゴル村・露天商
42	オーラストーン	ジャンゴル村・露天商
43	ウィンドローブ	龙の栖む洞穴出没的リースト掉落
44	りょうしのさお	ジャンゴル村・露天商
45	こくようのウロコ	龙の栖む洞穴出没的トットコ掉落
46	りゅうのきば	合成：つらぬきのきば（ゴーストの谷出没的デッドゾンビ掉落）＋きりふきばな（ボーグ帝国附近出没的ゴックンチュウ掉落）＋ゆきのけっしょう（デル・モカール附近出没的トベルダー掉落）
47	どうけのかめん	合成：けもののめん（デル・モカール西南海域出没的イエーイ掉落）＋マタタキノコ（ナーケルナット遗迹附近出没的トッコ掉落）＋いにしえのは（ナーケルナット遗迹附近出没的ゴロゴロス掉落）









48	だいちのなみだ	モーヤの塔・宝箱中随机获得或敌人掉落
49	ひきカエル	赌场：10000枚代币交换
50	モーヤのかけら	モーヤの塔・击倒45F的BOSS后获得
51	ひりゅうのかせき	ナーケルナット遗迹出没的デッドクルー掉落
52	つわもののけん	ナーケルナット遗迹出没的ハグロー掉落
53	パワーマスク	ナーケルナット遗迹出没的マンマジーヤ掉落
54	ひかりのこうら	モーヤの塔・宝箱中随机获得
55	ダンティパイプ	ナーケルナット遗迹出没的キャンドロー掉落
56	くろはがね	コッコナンダ洞窟附近出没的メーン掉落
57	さてつのローブ	コッコナンダ洞窟出没的シンシジーヤ掉落
58	けんじゃのひやく	モーヤの塔・宝箱中随机获得
59	あつきのきば	コッコナンダ洞窟出没的ヤベル掉落
60	おもいでのはな	梦世界采取得到
61	ふうすいリング	ジャンゴル村・露天商
62	アイスフラワー	サムラ村附近出没的ホムホム掉落
63	けつろのつの	サムラ村附近出没的となりのユウマ掉落
64	げっこうのかけら	モーヤの塔・宝箱中随机获得或敌人掉落
65	モーヤのかけら	モーヤの塔・击倒60F的BOSS后获得
66	ブレイブメット	合成：てつのかぶと（ボーグ帝国・装备店）＋ダンディパイプ（ナーケルナット遗迹出没的キャンドロー掉落）
67	せいしんのうでわ	合成：しんぴのうでわ（ジャンゴル村・露天商）＋せいじゃのひとみ（コッコナンダ洞窟附近出没的バードナー掉落）
68	ぐんしのあしあと	合成：せんしのあしあと（ボーグ帝国・装备店）＋きおくのひげ（コッコナンダ洞窟出没的シンシジーヤ掉落）＋せいじゃのひとみ（コッコナンダ洞窟附近出没的バードナー掉落）
69	ほしのしんじゅ	モーヤの塔・宝箱中随机获得或敌人掉落
70	こはくのウロコ	合成：こくようのウロコ（龙の栖む洞穴出没的トットコ掉落）＋こうげんのはな（デル・モカール附近出没的あおバナナン掉落）＋かぜきりばね（デル・モカール附近出没的モノホシソウ掉落）
71	ししゃのころも	死者の湖出没的フシギーノ掉落
72	れんごくのけん	レカの村・露天商
73	ばんのうやく	レカの村・露天商
74	ルビーのこうら	死者の湖出没的マシマロン掉落
75	しんりのまきもの	モーヤの塔・宝箱中随机获得或敌人掉落
76	ほのおのかせき	レカの村・露天商
77	ひかりのつばさ	モーヤの塔・宝箱中随机获得或敌人掉落
78	アディオスエッジ	合成：バッドエンド（ゴーストの谷出没的ポンポンメカ掉落）＋くろはがね（コッコナンダ洞窟附近出没的メーン掉落）＋ドリルネジ×2（ゴーストの谷入口南边出没的ゼンダイン掉落）
79	ぼうれいのうでわ	レカの村・露天商
80	しんぴのひやく	合成：けんじゃのひやく（モーヤの塔・宝箱中随机获得）＋せいなるわきみず（合成）＋やくそうのエキス（海贼王のアジト出没的かえんゴロス掉落） せいなるわきみず：いやしのせいすい（ジャンゴル村・露天商）＋ばんのうやく×2（レカの村・露天商）
81	ギガントメイル	ナナシ城出没的スチームン掉落
82	じゃしんのひとみ	モーヤの塔・宝箱中随机获得或敌人掉落
83	ながしみのたて	ナナシ城出没的コッツげんすい掉落
84	ホワイトパイプ	ナナシ城出没的ワルジーヤ掉落
85	ギガクラッシュ	ナナシ城出没的ワルジーヤ掉落
86	ぶんせきめがね	合成：にげみちめがね（ボーグ帝国・装备店）＋ホワイトパイプ（ナナシ城出没的ワルジーヤ掉落）＋いんせき（ナナシ城出没的スチームン掉落）
87	じゅうおうのつめ	ナナシ城出没的デルーラはは掉落
88	もうじゅうマント	ナナシ城出没的ホンリュウ掉落
89	じゅうおうのきば	ナナシ城出没的アーマードパオン掉落
90	めがみのなみだ	合成：ふしちょうのはね（港町ビッキーニ・露天商）＋やくそうのエキス（海贼王のアジト出没的かえんゴロス掉落）
91	ブレイブシールド	合成：こうてつのたて（ボーグ帝国・装备店）＋ダンディパイプ（ナーケルナット遗迹出没的キャンドロー掉落）

92	まほうやく	合成：せいなるわきみず（合成）＋めざめカプチーノ（合成）＋うたひめのひやく（合成） せいなるわきみず：いやしのせいすい（ジャンゴル村・露天商）＋ばんのうやく×2（レカの村・露天商） めざめカプチーノ：ばっちりコーヒー×2（港町ビッキーニ・露天商）＋のうこうミルク×3（バハナシア王国・道具店） うたひめのひやく：ハナハチのミツ（モエールの森出没的はたらきハナハチ掉落）＋どくけしそう（ゴロネール王国・道具店）
93	せんしのブローチ	合成：けんしのブローチ（合成）＋あさそういのたね（ナナシ城出没的あんこくウルグル掉落） けんしのブローチ：ちからのブローチ（ゴーストの谷出没的コザック掉落）＋アイアモンド（死者の湖出没的フシギーノ掉落）＋ひりゅうのかせき（ナーケルナット遗迹出没的フェルマ掉落）
94	しんれいのゆびわ	合成：アクセルブーツ（合成）＋きおくのひげ（コッコナンダ洞窟出没的シンシジーヤ掉落） アクセルブーツ：スリップシューズ（バハナシア王国・装备店）＋つるつるレザー（ゴロネール王国西南平原出没的パオン掉落）
95	モーヤのかけら	モーヤの塔・击倒75F和90F的BOSS后分别获得
96	しんぴのよろい	合成：ほのおのよろい（合成）＋にじいろのかせき（ナナシ城出没的アーマーパオン掉落）＋いんせき（ナナシ城出没的スチームン掉落） ほのおのよろい：ブレイブメイル（合成）＋ひりゅうのかせき（ナーケルナット遗迹出没的デッドクルー掉落） ブレイブメイル：たいまのよろい（合成）＋てつのはぐるま（ゴーストの谷出没的デッドゾンビ掉落）＋かっちりフラワー（デル・モカール附近出没的ヤルッチ掉落） たいまのよろい：てつのむねあて（港町ビッキーニ・露天商）＋ほねのたて（モエルの森出没的オドロキソウ掉落）＋あおいこうぼく（バハナシア王国附近出没的みじゅくバハナン掉落）
97	あくまのきば	合成：ポイズンクロウ（ジャンゴル村附近出没的しまコッケー掉落）＋アイスフラワー（サムラ村附近出没的ホムホム掉落）＋マタタキノコ（ジャンゴル村附近出没的ビゴール掉落）
98	オーロラのかせき	オーラストーン（ジャンゴル村・露天商）＋にじいろのかせき（ナナシ城出没的アーマーパオン掉落）
99	ようせいのローブ	合成：ししゃのころも（死者の湖出没的フシギーノ掉落）＋いにしえのせきひ（死者の湖出没的デルーラあね掉落）＋ひすいのたま（ナーケルナット遗迹附近出没的フラローズ掉落）
100	モーヤのかぎ	完成任务委托041后得到

各阶层BOSS弱点、耐性一览

层数	敌人名称	弱点	耐性
5	まじんアクア	火	水
10	チュナイダー	物理	火
15	エンドル	火	物理
20	チョモ	火	水
25	モーエー	火	风
30	イカリアンドン	水	火
35	サムンダラ	火	水
40	フェイグル	水	火
45	まじんマーレ	火	水
50	フォルタミラ	物理	风
55	マグマンキー	水	火
60	ラシャーゴン	无	火
65	イベリコーグ00	风	物理
70	ハクリュウ	无	风
75	ラムール	风	火
80	まじんカエール	火	风
	まじんイグニー	水	火
	（随机出现一种）		
85	ガオーシャン	火	水
90	シカッタール	无	物理
95	ドラクーン	无	风
100	シャザール	光	无



2010 TV GAME大赏

文 全体文编　美编 紫血漪





2010年度最佳游戏中国玩家评选活动
本活动由北通 MVP 全程独家提供赞助

2011年来到了，一年一度的TV GAME大赏正如火如荼地进行。在本辑《掌机王SP》上，我们将从游戏编辑的角度给出去年，也就是2010年大赏掌机部分的媒体评选结果。NDS和PSP两款掌机发售至今已有6个年头，按以往惯例看可谓正步入主机的迟暮，不过两个平台的游戏并未因此显露颓势，用“大作如云”来形容并不夸张。不仅如此，2010年各有一款怪物级新作诞生在这两个平台上，在刷新各自销量纪录的同时也成为己方游戏阵营的旗舰。本文除了评选出NDS和PSP各自的最佳游戏外，还将从原创性、画面、剧情、音乐等众多角度评选出各领域的冠军，对去年的掌机佳作来一次综合盘点。

年度最佳PSP游戏大奖 媒体评选·掌机篇

怪物猎人 携带版 3rd

不是对手弱，而是自己太强大。《MHP3》对于PSP的意义不仅仅是一款好游戏这么简单，它还为PSP树立起“便捷地协力游戏”这一机能的正面形象，并对日本的PSP乃至其他平台的游戏开发商起到指向性作用。大量的跟风作面世，却没有一款作品能够超越它，不仅如此，步子越迈越大的“《MH》系列”每次登场都能将对手甩得更远。

游戏体验上，《怪物猎人》是一款带有RPG要素的ACT，即随着流程的推进，玩家可用新装备对角色予以一定程度的强化，但新手穿上最好的装备依然有被下位怪物虐待的可能，因此操作者的技术比装备要求更为重要。为进一步照顾掌机玩家，游戏降低了上位怪物的难度，同时却引入“狩猎道具使用次数越多效力越弱”的系统（最明显地体现在闪光玉上），削弱了不少人依赖的“道具流”，加强了各狩猎风格间的平衡性。武器的动作系统沿用家用机版，并精心对铳枪、双剑等武器做了大幅度调整，扩大了战术的多样性。除武器外，防具的改动同样显示出厂商纠正平衡性的决心。横观本作中的一套套防具，基本上配不出以前的“万能顶级校服”，每套服装都有侧重的能力，部分下位套装的附带技能甚至超越对应素材的上位S装、U装，大有高风险高回报的设计理念。

从目前的表现来看，“《怪物猎人》系列”真正的对手名副其实地就是它自己。我们欣喜地看到Capcom能一次次不负众望地给该品牌增光添色，而对于未来的次世代掌机，《MHP》的去向同样是最具看头的焦点事件。



年度最佳NDS游戏大奖 媒体评选·掌机篇

口袋妖怪 黑·白

《口袋妖怪 黑·白》“回归原点”的口号曾令玩家遐想不已，虽然实际拿到游戏后可能发现宣传有些言过其实，但不得不说本作确实是一款划时代的作品。本作新增的PM多达156只，而且与前作PM毫无关联，并没有拿来凑数的进化或退化形态，PM总数达到了649之多。可能有不少资深的口袋玩家都有背诵图鉴的能力，比如说按照图鉴顺序逐个背诵PM名称、属性以及各项种族值等等，这次庞大的PM数量对这些“活图鉴”玩家又是一个不小的考验。另外，《口袋妖怪》最薄弱的剧情部分在本作中也得到很大改善，片头CG将故事前因娓娓道来，而结尾CG又给玩家留下了深深的思考，理想与真实之间将作何选择？这是前几作都未能达到的高度。当然，游戏中还留下了许多伏笔，预示着资料片版本的到来。

战斗系统的进化是本作最值得称道之处，相比起《钻石·珍珠》在战斗系统方面的大胆尝试，本作则是稳中求变，使对战更富于技巧和乐趣。技能、特性和道具的增加以及改动，不仅带来了足够的新鲜感，也完善了游戏的平衡性，越来越多的PM都有投入实战的价值，这种“百花齐放”的局面是厂商和玩家都希望看到的。即使您不热衷于对战，那么了解一下

《口袋妖怪》的战斗系统，也一定会得到很大收获，战斗系统能达到《口袋妖怪》这种高度的日式游戏，说实话真的找不出几个。而《口袋妖怪 黑白》丰富的内涵，相信也足以让我们玩到资料片版本推出的那一天。



年度最佳 ACT 媒体评选·掌机篇

怪物猎人 携带版 3rd

与前作《MHP2G》时隔两年半以上，聚集了太多玩家期待的《MHP3》在发售后一飞冲天，创造了PSP游戏有史以来的最佳销售成绩。其实“《MHP》系列”的游戏方式一点都不大众化，但恰恰就是这么一个门槛并不低的系列成为了日本的国民游戏新贵，在风靡全亚洲的狩猎热潮的背后，我们看到的是玩家们携手共进、屡战屡败的猎人之魂的觉醒。《MHP》的成功开辟了掌机联机动作游戏的蓝海市场，而《MHP3》则将这种游戏方式发挥到了极致，学校的课间、街角的咖啡店、办公室的休息间，疾行的列车上……我们处处可以看到熟悉的、不熟悉的玩家们汇聚在一起共同挑战任务，分享游戏心得与经验。挑战强力的大型怪物是系列的精髓所在，当经过艰难的战斗将敌人解决、画面中出现“任务条件达成”字样时，一种成就感油然而起，系列用独特的方式体现出了作为动作游戏的爽快感，它也许并没有传统动作游戏那样追求流畅痛快，但那种斗智斗勇的狩猎过程却无法不令人沉醉。《MHP3》中武器种类的丰富性为系列之最，在保留系列经典武器的基础上还加入了Wii版《MH3》中的新武器，不管是新手还是老玩家都能找到一把顺手的武器。《MHP3》不仅联机部分出色，单人游戏内容在本作中也变得更为充实，农场培育系统依然丰富，而狩猎猫系统在《MHP2G》的基础上再度强化，不仅可以一次带着两只猫猫进行任务，狩猎猫的育成、装备系统等也变得更加成熟。游戏的可研究要素一如既往地多，当然，玩家们也非常乐意为其投入个成百上千小时。



提名 战神 斯巴达幽灵

能在PSP上再次玩到“《战神》系列”的新作本身就是一个意外的惊喜，重新回归PSP怀抱的Ready at Dawn将前作《奥林匹斯之链》的制作经验再度发扬光大，把这款掌机上的史诗级动作游戏巨作雕琢得几乎无可挑剔。游戏的画面表现在前作已经近乎发挥PSP机能极限的基础上又有突破，战斗爽快流畅毫不拖泥带水，尽管整体流程不长，但是短短的四、五个小时的含金量却非常高。

提名 潜龙谍影 和平行者

《潜龙谍影　和平行者》可以说是PSP上几款打着《潜龙谍影》名号的作品中制作最为用心的一款，厂商也自信满满地将其定位为“正统续作”，而与包括“《怪物猎人　携带版》系列”在内的多个品牌的合作也让其成为一款游戏性、娱乐性以及话题性满点的终极掌机大作。系列首次搭载的多人协作系统衍生出了新颖的玩法，PSP的便携性以及在青少年群体中的高人气为其开拓出了新的玩家群体，而这也正是厂商所希望看到的。

年度最佳RPG 口袋妖怪 黑·白

媒体评选·掌机篇

NDS硬件的持续热卖让玩家们有幸在该平台上看到又一款正统新作的诞生，与《钻石·珍珠》相隔整整四年的《黑·白》是系列真正意义上的革新之作，这不仅体现在大幅强化的画面方面，新舞台、新精灵，以及系统上的新要素也让玩家们感受到了作为全新作品该有的创新力度。游戏中所登场的新精灵多达100种以上，它们在首次通关前的游戏流程中扮演着绝对的主力，对大换血的精灵们的熟悉过程以及对它们技能特性的理解过程，带给玩家们一种强烈的新鲜感。全新精灵们唱主力带来的结果是玩家在战斗过程中必须研究出新的战术思路，而《黑·白》在之前1对1、2对2战斗的基础上，还加入了全新的3对3战斗，这也对玩家们对精灵的熟知程度以及具体配置提出了更高的要求。游戏本身的内容一如既往地充实，而Wi-Fi对战的进化也让游戏在对人PK时变得更有乐趣。虽然它不可避免地也存在着一些小瑕疵，比如被玩家所诟病的遇敌率实在过高的问题等，但瑕不掩瑜，《黑·白》依然是2010年掌机RPG、乃至所有掌机游戏的代表作。



提名 二之国 漆黑的魔导士

在这个冷饭、名作续作横行天下的年代，像《二之国》这样大手笔的原创RPG的推出是一种值得鼓励的精神。Level-5携手吉卜力在这个冬日里为玩家们带来了一出温馨动人的奇幻冒险剧，配合久石让大师谱写的唯美旋律，本作的游戏体验绝佳。尽管游戏的系统格局只能算是中规中矩，但参照厚厚的实体魔法书来进行攻关的设定很有创意，玩家的确能够体会到犹如魔法师书写咒文时的临场感，但鱼与熊掌不可兼得，由此牺牲的却是作为掌机游戏该有的便携性。

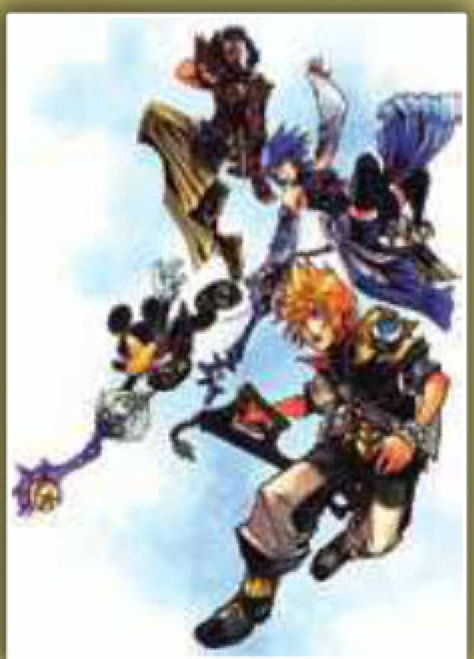
提名 雷电十一人3 向世界挑战

相对2代的重大突破，把舞台转移到与世界级的强手们切磋的小岛上的《雷电十一人3　火花·爆破》只能算是延长线上的作品。但系列原本已经非常完善的游戏架构让本作的可玩性依然非常出色，进一步扩充的球员数量让本作在收集、育成方面几乎做到了极致，而再次与动画的配合宣传也让本作在低龄玩家群中保持着相当高的人气。后来推出《奥加版》的做法又是对“任天堂商法”的借鉴，而再次热卖也证明了不少粉丝对这种做法持欢迎态度。



王国之心 梦中诞生

"《王国之心》系列"的正统续作迟迟不出，外传作品倒是在不到两年的时间内连续推出了三部，而这款性质为系列前传的《王国之心 梦中诞生》便是其中最给力的一款佳作。游戏的画面表现非常出众，就算与PS2版的前两部正统作相比也毫不逊色，鲜亮明快的色调搭配让游戏看上去极富童话色彩，将经典的迪士尼世界还原得非常忠实。游戏在系统方面可谓系列的集大成，乍一看会以为消化起来有难度，但实际上却并不繁琐，反而使游戏整体变得格外丰富。迷你游戏丰富有趣，其中大富翁式的桌面小游戏更是与技能的育成相挂钩，这个大胆的设定非常具有新意。系列一贯以来的爽快战斗在本作中得到了进一步升华，全新的指令风格系统的导入让游戏的战斗变得既刺激又华丽，令本作的战斗部分荣登系列爽快度之最。分别操纵三位主人公进行流程的方式属系列首次，三位全新的主人公个性鲜明，战斗方式也是各有特色存在着明显差异，尽管流程部分不可避免地会有一些重复，但在爽快感满点的战斗系统辅佐下，整体来看仍然非常精彩，并不易让玩家产生审美疲劳。游戏的主线剧情不长，将发生在系列最久远年代的故事推到了玩家面前，如果是系列的忠实粉丝，那么其中隐含的一些剧情细节一定会让他们大呼过瘾，但与此同时，普通玩家理解起来就存在一定困难，因此如果能花点时间将前两部正统作的最终混合版打通一遍，能够更进一步理解本作的精华。



提名 寄生前夜 第三个生日

阔别10余年，重新回到玩家们视线中的阿雅・布莱娅依然美丽动人，但游戏却变得越来越不像传统的RPG，而是顺应全球范围内的"打枪"热潮，变得更像一款第三人称射击游戏。虽然一开始可能会有点抗拒，但深入进去你就会发现游戏的战斗部分其实非常爽快。深潜系统不仅与战斗息息相关，而且还与剧情有所关联。这部"《寄生前夜》系列"的第三部作品并未被打上正统作的标签，意义上更像是厂商的试水之作，根据玩家的反应和游戏销售情况还是符合预期的，而厂商也许已经开始在着手关于该系列的下一步打算了。

提名 四狂神战记

虽为重制作品，但《四狂神战记》NDS版却以和其他冷饭作品不同的方式重现了15年前SFC版的经典《四狂神战记Ⅱ》，游戏类型从原本的RPG变更为A・RPG，并且在画面上进行了全面3D化，在保持了原作的解谜特色的同时，以新颖的游戏方式来诠释昔日名作，在插画方面也邀请到了御用画师直良有佑重新包装，看得出来Square Enix对重拾Taito当年的经典还是很给力的。虽然最后的结果有点吃力不讨好，但作为A・RPG来说，本作依然有着其可玩性。



皇家骑士团 命运之轮

《皇家骑士团2》堪称屹立于S・RPG领域的金字塔塔尖的巅峰之作，尽管经过时间的洗刷却依旧经典。在更迭了开发人员推出了几部外传作品之后，当年铸就神话的原班人马终于在PSP平台重新聚首，大有王者归来之势，将奥伽故事的精髓原汁原味地呈现给玩家。这部与原作相隔了15年之久

的重制版用更符合当今玩家审美的方式进行了重新演绎，你会发现，它不愧是出自原班人马的手笔，因为只有他们才能够将原作的氛围保留得如此彻底。游戏厚重的世界观配上原画师吉田明彦重新监修的人物，将玩家拉进一个剑与魔法的战乱年代，乱世中人性的现实在游戏中得到了近乎扭曲的诠释，从姐弟分离到挚友刀剑相向，游戏的剧情既深刻又残酷，而由原剧本负责人松野泰己执笔的新增剧情也成为了一大看点。游戏在系统方面的设定同样秀逸，丰富的职业让本作在角色育成方面做得很有成就感，而游戏在难度的平衡性上也拿捏得很到位，并不是单纯依靠人物数值方面的差距来增加难度，而是考验了玩家对整体战局的把握，具有很强的战略性。作为新要素加入的新技能、新装备等让游戏显得更加丰富，而全新导入的“命运之轮”系统在切合主题的同时也让玩家更方便地回到之前的章节收服角色。本作还配合PSN来更新任务，可玩性非常高。



提名 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

这部NDS上的第二款《火纹》和前作一样并非原创，而是紧随前作《新·暗黑龙与光之剑》，将当年《纹章之谜》的第二部以重制的形式展现给玩家。游戏本身的素质没话说，《火纹》严谨而具有代表性的经典玩法在本作中得到了延续。而由玩家自定义一位角色作为影之主人公跟随玛鲁斯一起冒险，也能看出一直以来堪称“保守”的“《火纹》系列”也在求新求变。就算角色战死也不会永远离队的简易模式让新手不再对游戏望而却步。

提名 战场的女武神2 高卢王立士官学校

近年PS3平台的黑马之作将正统续作搬上PSP平台让掌机玩家有种受宠若惊的感觉，但以PSP的机能想要驾驭原本为次世代主机构筑的战棋游戏实在是有些吃力，因此我们看到的是严重缩水的淡水彩画面，以及分割为一块块的战场。不过抛开这些因机能限制带来的负面因素，游戏本身的素质依然是非常高的，首先它将一种全新的战棋方式带上了掌机平台；其次，经过强化的兵种系统比前作更加耐人寻味。丰富的任务以及反复挑战性让本作显得极为耐玩。

年度最佳AVG 幽灵诡计

媒体评选·掌机篇

在《逆转裁判4》之后，制作人巧舟沉寂了一段时间，将自己创造的品牌拱手让给新人来制作外传《逆转检察官》，而自己则开始酝酿新的项目。这款《幽灵诡计》便是巧舟蛰伏许久后的新作，初一看你可能会觉得游戏的人物设计和整体风格偏于美式，但玩过之后你便会发现，游戏无论是在人物台词、音效、音乐等方面，都有着《逆转裁判》的影子。游戏的想法很独特，主人公被设定成一个不明不白死去的角色，丧失了所有记忆，在游戏一开始他对自己的了解其实和玩家是一样的，



几乎都等于一张白纸，因此跟随着他进行解谜来查明自己身分的过程，对玩家来说非常具有代入感。游戏系统的关键在于灵魂的依附与操作，玩家可以将主人公的灵魂依附在各种物体上并操作这些物体来达成某些目的，尽管概念新颖但实际操作却一点都不复杂，该过程非常考验玩家的思考能力，经过反复尝试来顺利解谜并改写了命运之后的那种成就感非常高。作为文字AVG来说，本作不仅具有着优秀的剧本，而且在游戏体验方面做得也非常出色，说它和当年的《逆转裁判》一样开创了文字AVG的新领域也不为过。

提名 口若悬河 希望学园与绝望的高中生

PSP似乎一直都缺乏孕育文字AVG游戏的土壤，因此包括名作移植和原创新作在内的文字AVG游戏一到PSP上几乎全部落马。凭借着优秀的剧本、出色的世界观架构以及畅快淋漓的推理过程，《口若悬河》为玩家们带来一台精彩无比的学园推理好戏，获得了玩家媒体的一致好评。更难能可贵的是，它改写了PSP作为“文字AVG墓场”的命运，凭借着媒体的强力推荐以及网络上、玩家间的口耳相传，目前已获得7万套左右的销量，对PSP上的同类游戏来说实在是一个值得庆幸的成绩。

提名 诡计×逻辑

目前很多推理游戏在慢慢向轻度化、休闲化发展以吸引更多用户群，但这部先后分第一、第二两季推出的原创推理新作却反其道而行之，邀请了多位名家进行剧本创作，营造出了纯正、硬派的本格派推理氛围。游戏的难度奇高，高到几乎会让普通人失去继续游戏下去的信心，这一现象在第二季中更是变本加厉。诚然它的素质没得说，但在难度方面做得太过火，就有些孤芳自赏的嫌疑了。

黑豹 如龙新章



虽是掌机版外传，制作人对其倾注的心血却一点不亚于正传。作为“《如龙》系列”的一个全新起点，《黑豹》很好地吸收了正统系列的精髓，并以全新的人物、独特的数字漫画般的叙事方式，为大家展现了一个既熟悉又充满新鲜感的神室町。神室町面积不算大，但这里的每个角落都可能暗藏玄机，可探索性极高。所有主线与支线任务都能在地图上找到提示，玩家断然不会像无头苍蝇一样百寻不得要领。夜店系统经过一定程度的简化，与女郎们对话的乐趣依旧不减，由理香靓丽的造型和在剧情中的存在感让其成为全系列最具人气的女郎之一。

对于本作，你可以说它宣扬暴力，但你不能否认它掩藏在暴力背后浓浓的人情味，而这也正是系列一直所推崇的一点。和正统作一样，本作的街道上同样设置有很多让玩家进行迷你游戏的设施，再加上丰富的支线剧情，令游戏的内容显得十分饱满。



提名 大神传 小小太阳

曲高和寡的艺术品《大神》在商业上失败、原开发团队从Capcom剥离之后，我们一度担心再也看不到该系列的新作了，不过值得庆幸的是Capcom并没有放弃这个品牌，意外将它时隔多年的新作投放于掌机平台。而抛开了家用机昂贵的制作经费，这次的掌机新作在商业上的压力要小很多。虽然没有了原班人马，但游戏的神韵犹存。我们看到的依然是一幅唯美的和风绘卷，利用笔调来进行解谜的系统也被保留了下来，并且这次结合了NDS的触控功能之后，操作部分变得更有代入感。

提名 喧哗番长4 一年战争

“《喧哗番长》系列”一直都是那种看上去不太起眼，但玩进去之后却会欲罢不能的作品，在经过稳扎稳打的逐步进化之后，发展到第四作的《喧哗番长》在完成度上已经拿捏得相当到位。超高的自由度、爽快的战斗、丰富的登场角色，以及系列特有的既夸张又热血的校园味，让游戏玩起来既轻松有趣又不失黏着度。联机协力作战也为游戏赋予了新的生命力。

年度最佳MUG 初音未来 女歌手计划2

媒体评选·掌机篇

推出到第二作的《初音未来 女歌手计划》在市场上获得的反响远超前作，这不仅是销量方面的重大突破，同时也是游戏在受众人群方面的重大突破。一款原本宅向的音乐游戏能够获得超过30万套的销量，除了一些原本的葱娘死忠的支持外，其中也离不开普通玩家的功劳。这意味着“初音”这个名字的号召力已经从宅男群众向一般人群中扩散，尤其是在年轻女性中，支持率意外地高。游戏本身在系统方面的完成度相比前作也更加成熟，在演奏中加入了全新的按键方式，让演奏过程变得更加丰富有趣。电子歌手们演唱的动人旋律配合玩家有节奏的清脆按键，吸引着玩家一遍又一遍地进行着游戏，不高的游戏门槛也让本作即使对新手玩家来说也有着反复挑战的动力。前作已经很完善的编辑部分在本作中继续发力，包括角色的舞蹈动作、背景以及镜头等，都可由玩家来进行亲手打造，而本作中的编辑素材更是多达前作的两倍以上，玩家们可供发挥的空间也更大，这些要素也让原本以音乐为主的作品扩展出了更为丰富的游戏性。



提名 DJ Max 携带版3

作为在国内知名度最高的音乐游戏之一，“《DJ Max》系列”自登陆PSP以来一直有着不俗的表现，本作也是如此，时尚动感的界面和音乐，高手和菜鸟都能找到乐趣的玩法，让游戏在充满活力的年轻玩家群中拥有着压倒性的人气。全新追加的“Remix Zone”系统让游戏的演奏变得更加多元化。不过我们还是要提醒玩家们，游戏虽好，但也要注意爱惜你小P的按键。

提名 轻音少女 放学后的演奏会

《轻音》在动漫领域创造的成绩有目共睹，而首次游戏化后也同样引起了不小的轰动。一款根据动漫改编的游戏、而且是音乐游戏确能获得超过20万的销售成绩，让人不得不佩服这5位软妹在粉丝群中的号召力。尽管这并非是一款纯粹的音乐游戏，相比专业作品来说在演奏方面也显得有些入门级，但光凭能够演奏动画原作中的经典曲目就已经足以令人振奋，而联机后最多5人同时演奏的玩法也颇有意思，像这样能让宅男们聚在一起玩的游戏可真还不太多见呢。

FIFA11

年度最佳 SPG 媒体评选·掌机篇

《FIFA》和《PES》（WE）这两个原本齐头并进的足球系列，近年来天平正越来越往《FIFA》一侧倾斜。丰富的官方授权是令《PES》望尘莫及的优势，这款《FIFA》最新的掌机版本中收录了多达30多项官方联赛、500多支官方球队，实名授权的球员人数在1万5000人以上，这些都是对足球游戏玩家来说不可抗拒的诱惑元素，配合精彩的实况解说，使得本作尽管只是掌机版本，但对真实足球比赛的还原度依然非常高。原本的“经理模式”在本作中全新进化为“生涯模式”，玩家不仅可以分别扮演教练或球员，还能同时兼任教练和球员闯荡足坛，单人游戏部分具有着非常高的耐玩度。家用机版的噱头之一360度带球系统也被引入了PSP版中，这对玩家的操作水平提出了更高的要求，但掌握之后却能体验到更流畅、更自如的操作感。在这款新作中，玩家还可以仅操作守门员来进行比赛，体验与操作射手时截然不同的游戏乐趣。



提名 胜利十一人2011

进入高清次世代以来，“《胜利十一人》系列”在足球游戏领域的地位显得越来越尴尬，但老实说它并没有放弃寻找发展的出路，它也在寻求新的进化。这款PSP版的《胜利十一人2011》相比去年的版本厚道不少，大师联赛依然中毒性很高，而实况解说的加入也可谓众望所归，让这款掌机足球游戏更具临场感。在经历了这么多年的洗礼之后，原本一直作为家用机版附属品的PSP版终于开始变得像模像样起来，这对喜欢随时随地享受足球游戏乐趣的玩家来说无疑是个福音。

提名 口袋棒球13

NDS平台一年一作的“《口袋棒球》系列”每次推出新作时，并非只是单纯地在球员名单、球员资料以及游戏平衡性方面进行调整，而是每次都会带给玩家们一些小惊喜。比如本作就加入了真实化的人物建模，让习惯了Q版的NDS玩家能以和以前截然不同的风格来进行游戏。除传统的棒球比赛之外，丰富的迷你游戏、代入感极高且独具戏剧性的成功模式等也是本作广为玩家所喜爱的因素。

年度最佳原创游戏 幽灵诡计

媒体评选·掌机篇

巧舟迟迟不做《逆转》新作令FANS心焦，本作在公布之时就有人谴责其“不务正业”，但正式发售后的实际素质却让之前的反对派都沉默下去。对于现在的日本市场而言，每出现一款高素质的原创作品都是值得欣喜的事情，为缺乏激情的玩家带来新的刺激，也能对其他厂商产生莫大鼓舞。《幽灵诡计》的原创性不仅仅是另起个标题、换个新主人公这么简单，画面风格与游戏方式均可看出制作人对自身的突破。利用主人公的凭依和操作，玩家要重复积累失败、吸取经验方能过关，但巧妙的难度把握不会让玩家过多地在某个难关上卡住很久。巧舟的剧本保持了非常高的水准和完成度，一遍打完后回味无穷，却又不会觉得编剧在有预谋地挖坑，该交待的都交待得很清楚。该作的制作人近来表示有推出续作的意向，这也从侧面证明了新品牌的成功。





提名 噬神者

《噬神者》可谓众多仿《MH》类游戏中最为成功的一款，虽多少有跟风嫌疑，其大卖也跟Capcom的疏于防守有一定关系，但游戏华丽的包装和“模仿中有突破”的精心制作，让其打出自己的一片江山。以狩猎为主题，将多种武器融合到一体，利用武器变形来切换行动方式，角色的动作异常华丽，无接缝区域转换也是本作的独到之处。世界的构筑尚不如《MH》大气，不过奇幻的世界观和角色丰满的形象让游戏的故事性更重一些。在《MHP3》高调公布后，本作的资料篇《爆裂》依然在首周创下接近30万的销量，将它列为今年商业上最成功的原创作品并不为过。

提名 二之国 漆黑的魔导士

Level—5极擅长打造原创品牌，尤其是最近几年，基本上做啥啥红。从这个意义上看，《二之国》还不能算成功的典范，毕竟首周仅三成的消化率并不算佳。本作手笔很大，制作阵容让其堪称“宫崎骏作品的游戏版”，整个游戏流程宛如一部加长的剧场版动画，是Level—5近年打造的最具艺术感作品。最具话题性的莫过于同捆的魔法指南书，该周边在预防盗版的同时也跟游戏内容非常契合，但其重量和大小却又与掌机的便携性相矛盾，可谓最大的卖点和弱点。不以“超大作”、“神作”的先入观来要求本作的话，它那丰富的支线和收集养成要素还是能令玩家满意的。

年度最佳 复刻游戏 媒体评选·掌机篇

皇家骑士团 命运之轮

对于掌机玩家来说，SE炒冷饭给人留下的印象比其推出的原创作品更深刻。倒不是原创作品少，也不是原创作品不好，而是冷饭质量太高。在评价这些作品时，不妨先摘下有色眼镜，就素质而谈。原作《皇骑2》是SFC平台上最受欢迎的战棋游戏之一，松野泰己也被雪藏多年，两者这次双双复出，带来的改变令人惊喜。游戏的战略性和耐玩度完全得以继承，而制作方对这次复刻相当用心，重新绘制角色、加入原创支线和剧情，将原本就宏大厚重的故事补完得更为丰满。系统方面经过修改更加贴合掌机，如减小角色的死亡代价、等级按兵种而非单位计算等。最贴心的变化当属与标题契合的“命运之轮”系统，原作中必须多周目才能看到的分支结局，这次只要借助该系统的定点跳跃，就能自由返回分歧点之前。同时，游戏还支持斜45度3D和俯视2D视角，互相切换能完全把握地形全貌。无论是本身品质还是复刻诚意，本作都当之无愧的获此荣誉。



提名 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

继《新·暗黑龙与光之剑》后再度登陆NDS的《火纹》作品，由于跟前者存在前后关系，本次复刻也是意料中事。前作的人设和系统改动为不少玩家诟病，复刻时的任何改动的确要像走钢索一样保持平衡，不能一成不变，也不能越改越差。好在本作的实际素质和口碑都算不错，原创角色不仅为我方增添了一名出色战力，提升培养乐趣，更重要的是带来了一连串的相关剧情。玩家不必忍受前作"进入外传必须死人"的纠结设定，后期的高难度关卡对天时地利以及玩家的策略也有很高要求。

提名 幻想传说 换装迷宫X

《幻想传说》的复刻次数已经快让人记不清了，在全语音版发售后，厂商又敢在PSP上打着《幻想》的名号捞一笔，显然是有备而来。本作实际是两款游戏的合集，《幻想传说》部分加入靓丽的新角色隆德莉奈，并将角色的普通连续攻击从2次增加为3次，移动速度加快提升了游戏节奏，魔法的演出效果更加华丽。《换装迷宫X》部分为两名主人公加入大量语音，可换装数多达80种，NBGI自社不少人气角色也会以换装的形式乱入，系统和画面的改变幅度几乎可将其视为一款新作。

年度最佳动漫改编游戏 火影忍者 羁绊驱动

媒体评选·掌机篇

《火影》改编游戏五花八门，不过像《火影忍者 疾风传 羁绊驱动》这样能够四人联机挑战巨型BOSS的作品还真想不到还有哪款。游戏画面相当不俗，在PSP中算得上是中上水平，动态贴图的过场动画配合全程语音，让玩家在游戏过程中犹如在看一部《火影》剧场版动画。原作中的角色有着自己的队伍职责，游戏中则通过攻击、辅助、回复三大类型进行体现，配搭不同类型的忍者角色，在战斗中能够起到互相辅助的效果，而众角色的华丽忍术在游戏中也得到了完好呈现，让喜欢原作的玩家过足瘾。



或者看上去与"《怪物猎人》系列"的狩猎形式有多少雷同，但在这里并没有繁琐的素材收集，只需完成任务就能获得强化角色的装备卷轴，角色强化变得更为简易。但简易并不代表难度低，原作中的强力尾兽在游戏中充当大型BOSS的角色，团队之间的合作要求也变得更高，进一步鼓励玩家们通过联机一起挑战。作为动漫改编游戏，《火影忍者 疾风传 羁绊驱动》有着如此表现实属难得，在此向广大《火影》FANS以及联机玩家推荐。

提名 王国 一骑当千之剑

《王国》这部漫画在国内并不算有名，它由日本漫画家原泰久从2006年9月开始连载，以中国春秋战国时代为舞台，讲述以大将军为目标的少年“信”与后来的秦王嬴政的事迹。游戏版的本作为“无双LIKE”，令人惊喜的是，功力深厚的Konami打造出相当优秀的手感，角色动作流畅，从流程的中盘开始，难度逐渐提高的关卡让玩家重视阵型的重要性，发挥五人小队的协力功效。即便完全不知道原作的人也能玩得很爽快，而因为喜欢上本作去翻阅原著漫画的人数同样有不少。

提名 海贼王 巨人之战

尾田荣一郎、岸本齐史与久保带人除了漫画所得版税外，每年都有厂商乐于将他们的作品改编为游戏作品，数钱到手软。本作不是单纯的1v1对战，玩家可以组成自己的海贼团，让战斗角色和支援角色联手打倒强敌。支援角色分为攻击型、妨碍型等多种特征，能与战斗角色形成华丽的连携，或辅助拉开双方距离，极富战略性。值得称道的是游戏的细节处处契合原作，比如与使毒的对手作战时，将擅长对付毒物的伊万科夫放在队伍里便可提高毒耐性，熟悉原作的玩家只要略作思考，就能从游戏里找到与原作的联系并会心一笑。

年度最佳 休闲游戏 媒体评选·掌机篇

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

今年是《怪物猎人》大爆发的一年，而这个“爆发”绝不仅是单指《MHP3》的首周销量刷新系列最高纪录。《MHP2G》的廉价版已经发售了两次，今年依然卖得很火，不仅如此，连这款向《牧场物语》、《动物之森》致敬的周边作品也狂卖50万以上，贱格可爱的猫人已俨然超越了争斗的两大主角——猎人和怪物，成为《MH》最具人气的角色了。《艾鲁村》的基调和玩法都与正传迥异，首先画面就一改系列的写实风格，以夸张的卡通风格和Q版造型表现，狩猎在本作中已经变为简单的迷你游戏，被正传折磨得头疼的玩家能轻松享受虐怪的乐趣。其余的农场要素也一个不少，当然最具成就感的莫过于将艾鲁村从仅有寥寥数猫的小村变得越来越热闹，与其他可爱艾鲁们邂逅，蹦蹦跳跳地完成各种休闲的委托任务，建立广阔的“猫际关系”，让性格外表各异的猫猫们住进村庄。一张张可爱的脸，一个个笨拙的小身子，随时能将你的疲劳一扫而光。



提名 马里奥对大金刚 迷你岛大行进

综合了解谜与动作要素的迷你马里奥游戏于11月率先在北美上市，和系列前作一样，游戏不可谓没难度，能排入“最佳休闲游戏”的评选前列，与其独特的游戏方式和精细的关卡设计是分不开的。本作的可操作性并不高，每个关卡都名副其实地一眼看穿，但就在这方寸之地中，几个平台、若干梯子和熟悉的绿色水管，就构成了“华容道”般的奇妙世界。由易到难的关卡适合全年龄段的玩家，无论是茶余饭后玩上几盘，还是集中精力挑战难关，都不会产生倦怠感。

年度最佳画面 战神 斯巴达幽灵

媒体评选·掌机篇

PSP版《战神》的画面一直是该平台上的翘楚，甚至要比PS2上的许多游戏都要好。虽然PSP的屏幕分辨率无法改变，但通过改变输出解析度将大尺寸画面缩小放置于PSP中，使得游戏画面几乎没有锯齿。本作画面的透视比例更加合理，各个细节细致惊人，且新增了很多新要素，比如天气系统、深景表现、光影的强化等，最突出的是精细的人物、杂兵等的建模贴图，就算拉近镜头也不会出现前作中人物建模的粗糙感。在游戏的开场画面中，淅淅沥沥的雨以及海面上的汹涌波涛被描绘得惟妙惟肖，而某些时候，奎托斯在杀死敌人时身上也会被鲜血所溅，就像家用机版的《战神Ⅲ》里一样。在与BOSS对抗时，气势磅礴的终结QTE结合着绝佳的视角移动以及震撼的特写镜头，光是看着就让人觉得热血沸腾。



提名 怪物猎人 携带版 3rd

自从《P2G》的迅龙登场以来，和式的杀伐BGM就向游戏中渗透进日本气氛。《P3》干脆把舞台搬到了设定中的东瀛国度，村庄和野外均充满浓浓和风，阶梯两旁的红叶，露天温泉的远山，夜晚溪流的萤光，击退岚龙后的彩虹……这些场景不光美在取景，还可以看出厂商运用的色彩更为丰富。装备和怪物外形依然保持了很高的精细度和美感，角色和怪物的动作衔接更为流畅，玩家在狩猎之余环顾一下风景，会发现身处的世界越来越鲜活。

年度最佳 音乐 媒体评选·掌机篇

二之国 漆黑的魔导士

若说该奖项在2009年关键词是“旧乐新奏”，那么2010年便可用“诸神之战”来形容。2009年的夺魁之作为复刻自PS2版同名游戏的《Persona3 携带版》，而另一款直接沿用动画大量名曲的《超时空要塞 终极开拓者》也是有力候选，均难免有取巧嫌疑。进入2010年后，阵容更加豪华的《初音2》风头更盛，而Falcom的《伊苏VS空之轨迹》同样集结了两大系列的诸多名曲，当玩家们被佳音灌耳、不知肉味之际，一组空灵的天籁于12月从NDS上这款商业与艺术并重的游戏中悠悠奏出。虽然久石让极少在游戏中一展身手，但曲风的多变和包含的异国情调，令他几乎有用音乐在听众头脑中作画的才能。《漆黑的魔导士》勾勒出的是一个清新的童话幻想世界，在两个国度中飘荡的音乐或纯真而不显幼稚，或激昂而不显聒噪，每当欧力瓦踏进一个新的版图，玩家自不必四处探究，单凭音乐就能对眼前即将展开的景色把握十之八九。尽管游戏本身还有不少有待完善之处，但音乐已是无骨可挑的完卵。再回过头看看该奖项的竞争对手，都不算好欺负——在《最后的战士》、《光辉历史》和《寄生前夜 第三个生日》均有上佳表现的下村阳子，为《核石之王》作曲的植松伸夫，以及众人拾柴越烧越旺的虚拟歌姬初音未来。小编不禁喟叹得亏掌机版《超时空要塞》断了一年，不然再来个菅野大神乱战，不定得乱成什么样。



提名 最后的战士

“向着最强冲击”的《最后的战士》在战斗系统和世界设定上受到了好评，可单薄的流程和较低的耐玩度让这款原创大作终究还是没能成为Capcom的新一线品牌。本作的音乐不仅与世界观完美契合，素质之高同样毋庸置疑。一首首时而细腻时而大气的配乐将游戏妆点得宛如歌剧，将玩家们带向力量至上的幻想中世纪。

提名 初音未来 女歌手计划2

“《DIVA》系列”有个得天独厚的优势，便是创作团体因开放而强大。以流行乐为主的V家歌曲在底蕴上虽不及前两位大师手下之作，但收录的曲目大多是人气聚集许久的精品，游戏未出口碑已到。今年发售的二代收录了大量从2008年底～2009年上半年的名曲，该时段可谓继2007年底Supercell曲目群后的又一高峰期，对新人作曲家也起到良好的推广作用。

年度最佳 剧情 媒体评选·掌机篇

口若悬河 希望学园与绝望高中生

据某位小编说，其工作生涯中最懊悔的事情，就是在打穿本作前校对了攻略稿件。

恐怖片之所以有人气，是因为它抓住了观众们想看而又不敢看，不敢看却又忍不住偷偷看的这样一种猎奇心理。这款游戏就有这样一种特点，以残忍的处刑场面作为游戏最大的卖点之一，说白了就是猎奇。而残忍的处刑场面为何会出现？青春校园生活的设定为何会产生这样血腥的设计？

以往的推理游戏，不管案件有多么复杂多么变态，玩家始终都是代表着正义，与黑暗势力作斗争。但本作却一开始就将黑暗势力提升到一个绝对的高度，根本就不容你推翻。你可以代表正义，秀出你的聪明才智来破解悬案，但你永远都只是在敌人的掌中起舞。每次出现一点希望，就立刻被绝望所击溃，周而复始，玩家的感情也跟着作品的主人公一起在希望与绝望中不断轮回挣扎。同伴一个个死去，而自己却无力挽回是最难以忍受的。直到最后，即使终于击败了幕后黑手，等待着玩家的结局也不一定就是真正的希望……

这就是一款猎奇与纠葛完美融合的作品，作为一个AVG爱好者，不被它吸引真是太难了。



提名 光辉历史

原本充满生机的大陆发生了能量流失，遮天蔽日的黄沙迅速地侵袭着周围的绿地，为了争夺生存的净土，国与国之间也开始兵戎相向。战败负伤的主角凭借手中的《白示录》得到了穿越时空的神秘力量。在斯多克不懈地努力下，历史回到了正确的方向，而自己的真实身分也随之被揭开……本是“穿越时空、拯救世界”的老题材，但本作却通过两条看似平行、实则相互影响的路线谱写了一段大气恢弘的历史篇章。

提名 幽灵诡计

徘徊在人世间的幽灵、失去了记忆的主角，重重谜团从游戏一开始就萦绕在玩家身边。每当希塞尔运用死者之力解救一人、看到一丝曙光，却又很快会发现有更多的迷雾挡在面前。形形色色的人物、看似毫不相干的事件，都在冥冥之中被名为“真相”的丝线紧密联系在一起。从前中期的悬念迭生，到最终章的真相大白、一发逆转，剧本表现得酣畅淋漓，充满了“《逆转》之父”巧舟的个人韵味。

斯内克

年度最佳男性角色 媒体评选·掌机篇

《潜龙谍影 和平行者》主人公

Big Boss、大首领，斯内克的故事没有完结，这个可以称得上“史上最强”的男人又一次出现在我们的视野当中。跟着大首领的足迹，我们重新回到1974年的中美要地，为了看清自己心底最爱、最难忘记却走得让人心碎的女人——引领者，大首领经受着心底的煎熬、冒着枪林弹雨，再一次搏上性命，从核武器的威胁中拯救世界。《潜龙谍影 和平行者》讲述大首领创建世外天国的故事，从国家的英雄变为无界之师的首领，又进一步创建自己的理想国，这其中的缘由，引自《潜龙谍影3 食蛇者》，铺陈于《和平行者》，填补了“斯内克的传奇”中缺失的一环，这不仅仅是一个讲述战争的故事，它更讲述了大首领的心路旅程，展现出我们敬爱的大首领脆弱的一面，同时也展露出这个传说中的战士更真实的一面。有战争的地方就有蛇，有蛇的地方就有战争。这个生命之火一日不熄，为理想战斗便一日不止的男人从未放弃过自己的信念，即使偶尔迷失，却也刚正不阿，他是流血不流泪的真男人，心向明日的朝阳，迷雾终将消散，叫他Big Boss，我们永远的大首领！



阿雅·布莱娅

年度最佳女性角色 媒体评选·掌机篇

《寄生前夜 第三个生日》主人公

现实中，10年岁月并没有让这个令无数男性魂萦梦绕的虚拟角色魅力消退；游戏中，阿雅姐姐更是猛增12岁，年龄小一点的读者可以直接叫“阿雅阿姨”了。野村哲也称，原本在本作中给阿雅设定的年龄为35，大概是心随岁老，熟女情结发作，便又给多加4岁。好在阿雅体内的线粒体跟我等凡夫俗子不太相同，不仅能令寄主战力非凡，还顺带永葆青春的驻颜功效；此外，性格完全不露沧桑态，穿着打扮也反映心态尚且年轻，因此这“39岁”仅仅只是一个日历年龄、一个设定，阿雅的生理和心理年龄都年轻着呢。



《第三个生日》被不少死忠斥为“卖肉游戏”，未免偏激，但的确不能否认厂商对游戏的宣传有些过于强调阿雅的个人魅力。让我们来细数一下阿雅招人喜欢的地方：一、失忆。加入这项设定后，阿雅可以顺理成章地从《1》、《2》两作的英气勃勃变得万受无疆，可以很迎合玩家地表现出娇媚姿态，而不担心受到指责。二、换装。从女仆到OL、从旗袍到圣诞老人，阿雅这次摆脱了作为游戏女主角那一套衣服穿到臭的、普遍而非人的待遇，非但如此，还件件都满满地溢出服务性。沿用同社在NDS上另一款作品《西格玛倍音》里“衣服影响性格”的设定，各套衣服下迥异的谈吐口吻让阿雅由内而外地化为千面女郎。三、洗澡。以洗澡为卖点放到其他游戏里叫媚俗，在“《寄生前夜》系列”中则是个不成文但很受玩家喜爱的传统。这次的洗澡CG虽然只有短短50秒，但尺度更超越2代。因此，不管你是不是被游戏的剧本搞得一头雾水，是不是很鄙视厂商这种倾销人气的行为，就阿雅本身而言，不妨由衷地称赞一声“NICE”——各种意义上。

媒体评选到此结束，敬请期待下辑的读者评选部分。

烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

M3/G6

厂商：GBalpha
网址：www.gbalpha.cn

M3DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	M29 1.49第而版
存储	microSD卡（SDHC）		

时隔三个月，GBalpha小组终于在12月21日发布了M3DS系列烧录卡的最新双核系统固件更新，实现了GBalpha要在元旦前进行一至两次更新的承诺。此次升级主要是全面提升游戏兼容性，近三个月来的大作逐一修复支持，并且新增数百款游戏金手指文件，截止2010年底，在NDS上的5420个游戏中，只有24个游戏不能正常运行，总体兼容性堪称优秀。这次发布的新版双核引擎，樱花版内核核心系统为v1.49 X，M3的原版系统核心为v4.9 X。一下为本次更新的修复修复游戏运行问题列表：

- 《最后之窗 真夜中的约束》（5211）
- 《蓝龙 异界的巨兽》（5230）
- 《世界树迷宫3 星海的来访者》（5231）
- 《射泡泡 神奇的迈克尔》（5233）
- 《大神传 小小太阳》（5236）
- 《病房2》（5238）
- 《病房2》（5244）
- 《宠物玩耍学校》（5249）
- 《口袋妖怪突击队 光之轨迹》（5251）
- 《王国之心 编码重制版》（5253）
- 《莎拉 守护者的独角兽》（5255）
- 《最终幻想外传 光之四战士》（5257）
- 《超级涂鸦》（5262）
- 《四狂神战记》（5263）
- 《天下一战国情人DS》（5264）
- 《摇滚夏令营 最后的果酱》（5272）
- 《雷顿教授与最后的时间旅行》（5275）
- 《雷顿教授与最后的时间旅行》（5276）
- 《雷顿教授与最后的时间旅行》（5277）
- 《超级涂鸦》（5280）
- 《强袭魔女DS2》（5283）
- 《雷顿教授与最后的时间旅行》（5284）
- 《雷顿教授与最后的时间旅行》（5286）
- 《天空机器人 从此向CODA》（5287）
- 《黄金太阳 黑暗黎明》（5290）
- 《雷顿教授与最后的时间旅行》（5292）
- 《光辉物语》（5296）
- 《天使之翼 激斗的轨迹》（5299）
- 《查克与欧布拉 幻影的游乐园》（5301）
- 《口袋妖怪突击队 光之轨迹》（5304）
- 《使命召唤 黑色行动》（5312）
- 《新嘉年华游戏》（5314）
- 《索尼克 色彩》（5316）
- 《塔麻可吉的变装挑战》（5320）
- 《用声音来玩吧 光之美少女》（5322）
- 《蓝龙 异界的巨兽》（5324）
- 《使命召唤 黑色行动》（5325）
- 《芝麻街 埃尔默动物园历险》（5327）
- 《超级机器人大战L》（5334）
- 《金属战斗陀螺 爆诞！电子天马》（5340）
- 《使命召唤 黑色行动》（5358）
- 《黄金太阳 黑暗黎明》（5365）
- 《索尼克 色彩》（5367）
- 《企鹅的问题 世界篇》（5372）
- 《蜡笔小新 召唤传说特大屁屁战》（5373）
- 《桃太郎电铁 世界》（5374）
- 《星际宝贝DS 节奏涂鸦大冒险》（5375）
- 《口袋棒球13》（5376）
- 《战斗陀螺 钢铁战魂 绝顶对决！大霹雳杯陀螺战士》（5380）
- 《兴奋的松弛熊 名曲音乐祭》（5382）
- 《可爱小猫DS3》（5383）
- 《超毅力小学生 蹦比太》（5386）
- 《超级大坏蛋 蓝色守护者》（5392）
- 《二之国 漆黑的魔导士》（5399）
- 《索尼克 色彩》（5400）
- 《不可思议的迷宫 风来的西林5 幸运之塔与命运的骰子》（5401）
- 《历史大战夺天下 天下第一大混战》（5402）
- 《使命召唤 黑色行动》（5405）
- 《闪电十一人3 面向世界的挑战 王牙》（5419）



玩转NDS



记得上高中、大学那会特别喜欢玩掌机，虽然已经有了PS、PS2，但还是喜欢自己一个人窝在小屋里，玩GB、玩GBA。虽然它们的游戏画面与家用机根本没法比。参加工作后，空闲的时间少了，口味有所变化。如果同时有NDS、PSP与Xbox360、PS3摆在面前，肯定选择玩后者，或者人随着年龄的增长，个人的喜好、习惯都会发生变化吧。下面看看近期NDS上有哪些软件推出。

※本栏目相关软件收录于《口袋光环》150辑内的“实用软件/NDS”目录中。

NDS软件学院

软件新闻

《Bubble Fight EX》新版发布

NDS上的同人游戏《Bubble Fight EX》于12月23日放出V0.7版。游戏采用了Easy GL2D lib数据库，所以画面非常绚丽。游戏中，按NDS十字键的上让Gradius飞起，按十字键的左或右可以改变其方向。游戏还仅处于演示阶段，作者的目的是想让大家知道，NDS上的同人游戏画面也能做得很漂亮。



EmuCenter2新版发布

电脑上的模拟器集合软件EmuCenter2于12月下旬放出V1.2.6版。新版提升了内置模拟器的版本，并修正了部分错误。EmuCenter2需要安装，安装完成后，我们便可以调用内置的模拟器运行各类ROM。EmuCenter2内含不少模拟器，不仅能模拟掌机，比如NDS、GB、GBA的游戏，还能模拟部分家用机，如FC、SFC的游戏等等。



《Color Lines》发布

NDS上的同人游戏《Color Lines》于12月上旬正式放出。《Color Lines》是一款益智类游戏，玩家需要根据色彩的变化将方块放入格子中。游戏时，上屏显示游戏LOGO，下屏显示游戏画面。游戏来源于Amstrad CPC主机的同名游戏，作者将其移植到NDS上来，期望在Nintendomax 2010 NDS软件大赛中能够获得奖项。



《Mythos RPG DS》新版公开

NDS上的RPG游戏《Mythos RPG DS》于12月17日放出V1版。新版继续完善了程序，但仍未完工。《Mythos RPG DS》讲述了一位勇敢的小男生冒险的故事。游戏充分利用了NDS的双屏，下屏显示大地图，上屏显示主角的生命值等信息。比较有趣的是，当主角走过不同的地段时，上屏的场景会随之变化。比如主角在下屏的大地图中经过沙漠，上屏的场景也会随之变为沙漠。游戏时，用NDS的十字键控制主角移动，按A键确定。



PokemonMini Emulator更新

说任天堂是掌机王者一点不为过，每款掌机产品总是能引起轰动。Pokemon Mini是任天堂在2001年推出的以《口袋妖怪》为主题的掌机，不知道大家对其还有没有印象。如果没有玩过的话，也不要遗憾。如今，通过PokeMini Emulator你可以在NDS上体验Pokemon Mini的乐趣啦。PokeMini Emulator于12月21日放出V0.43版，新版加入了对变焦的支持，最大能4倍变焦；加入了音效播放；改进了用户界面；修复了一些小错误。Pokemon Mini采用了黑白液晶显示屏，是任天堂生产的最小的插卡掌机。PokeMini Emulator能够运行数款Pokemon Mini游戏，不过速度非常缓慢，有待改进、



《Dungeon Myster》新版发布

NDS上的迷宫冒险游戏《Dungeon Myster》于12月17日放出V0.1版。新版中加入了首个谜题，可以使用触屏进行操作。游戏中玩家要去深邃的地宫中冒险，途中会遇到怪物，还要进行解谜。游戏以3D视角展示，点击下屏右下角的箭头控制主角移动，点击上方的对应按钮，可以进行挥剑等动作。本版本还仅仅是测试版，作者计划以后加入十多个关卡，让玩家能尽兴。



玩转PSP

文 酷洛洛&书记



VOL.89 栏目主持：酷洛洛



6.20 TN－A (HEN) 如期在圣诞节前正式发布，而与此同时，国内大神liquidzigong制作的ISO加载器Prometheus Iso loader也于平安夜当天被放出，这代表着6.20全系列PSP（含PSP go）正式告破。因此本辑的PSP软件学院会主要围绕6.20 TN－A展开，手上有6.20的PSP，又想破解的玩家就看下面吧。

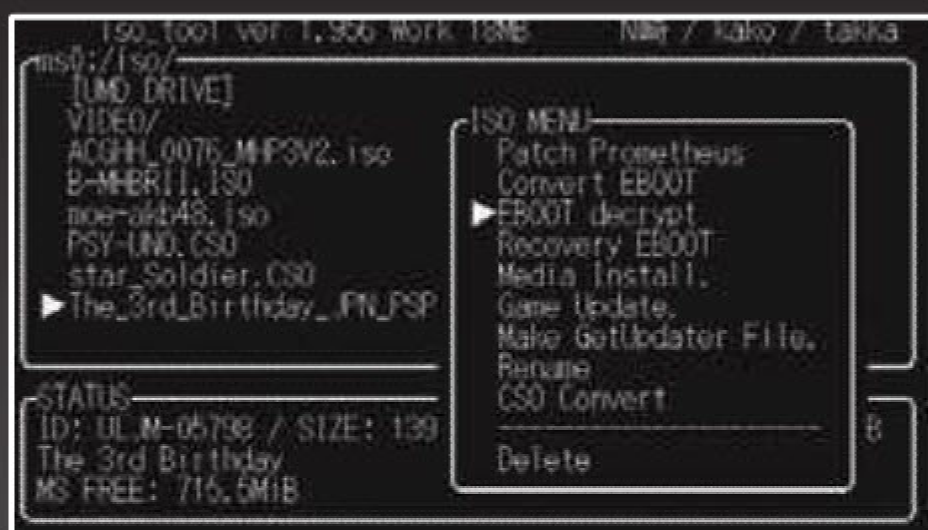
※本栏目相关软件收录于《口袋光环》150辑内的“实用软件/PSP”目录中。

PSP软件学院

软件更新

一步到位游戏破解工具ISO Tool更新1.956版

日本破解软件开发者Takka于日前更新了新加密游戏镜像破解工具ISO Tool，这次更新解决了《寄生前夜 第三个生日》在普罗米修斯等系统下无法运行的问题。注意这次《3rd》打补丁的方式并不是选择Path Prometheus，在选择《3rd》的ISO后，前如图选择EBOOT decyprt，对Eboot进行破解，破解完毕后即可进行游戏了。



可能会有同学问关于同期发售的《AKB1/48》如何破解，这里酷洛洛就说一下：选择《AKB1/48》的ISO后选择第一项的Path Prometheus，然后再选择ME631，等待破解完毕后即可正常游戏。

兼容6.20HEN，金手指CWCHEAT v0.23 for 620HEN

PSP－3000和PSP go已经全线破解，利用6.20HEN和Prometheus Iso loader，如今玩家已经可以玩上游戏ISO镜像了。不过目前的6.20 HEN尚不成熟，部分插件无法在该系统上运行，例如最新版金手指FC以及CMF。日前老牌PSP金手指CWCHEAT(简称“CW”)就发布了兼容6.20的v0.23 for 620HEN版，以解决6.20HEN上无金手指可用的难题，安装时将“CWCHEAT v0.23 for 620HEN”压缩包的cwcheat.prx拷贝到记忆棒的seplugins目录内，然后在同一目录下的game.txt以及vsh.txt两个文件中，输入“ms0:/SEPLUGINS/cwcheat.prx 1”后保存即可，而PSP go使用自带闪存的玩家则输入“ef0:/SEPLUGINS/cwcheat.prx 1”后保存。



PSP-3000&PSP go解禁！6.20HEN运行ISO镜像图文教程

国外著名破解小组GEN如期测试完毕并且发布了6.20的破解程序：6.20 TN-A（HEN）。这个系统是基于美版《啪嗒嘭2》的存档漏洞，进入HBL后从而运行的自制系统。该系统和之前5.03版本的"刷图片"一样，关机之后你需要再重复步骤方可以再次进行系统。6.20 HEN支持运行各种自制软件，模拟器，类似于以前5.03系统的chickR2-HEN系统了，不过其本身无法直接运行ISO，需要有相关ISO引导软件支持。不过圣诞惊喜还没有结束。仅仅一天过后，国内破解大神Liquidzigong就在国外某论坛上放出了普罗米修斯ISO加载器（Prometheus Iso Loader），6.20系统正式宣告破解。



▲可完美运行ISO游戏。

下面就为大家详细介绍6.20系统下从利用漏洞进入HBL到运行ISO的全部过程，手里拿着5.03以上版本的PSP-3000和PSP go的同学，如果想玩上ISO，就跟着下面的步骤去操作吧。

一、确认你的官方系统

6.20 TN-A需要在6.20系统下进行，未升级至该系统的同学可以使用本辑光盘附赠的对应程序，PSP go用户请解压"PSP go_6.20"压缩包，将其中的PSP文件夹拷贝到记忆棒根目录后在XMB运行升级程序，非PSP go玩家请选择"PSP_6.20"压缩包进行相同操作。



二、安装HBL、美版《啪嗒嘭2》及漏洞存档、6.20 HEN

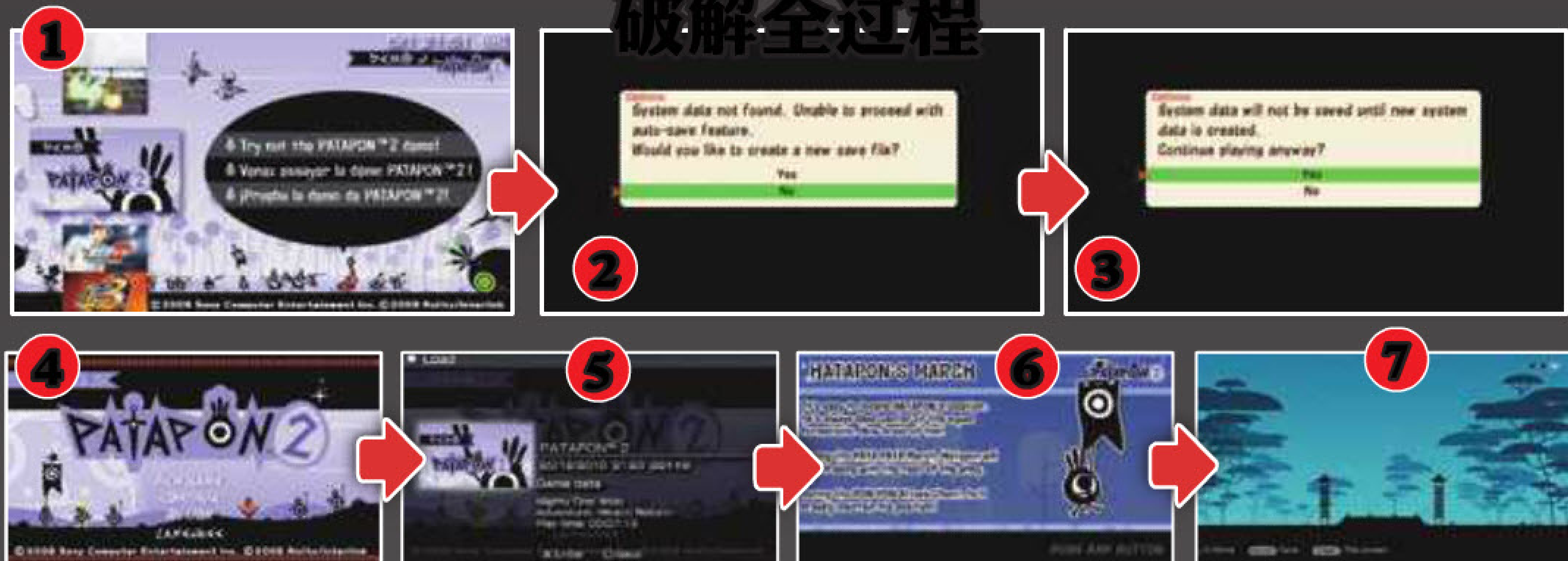
1.现在我们要为记忆棒安装进入6.20HEN需要的所有程序，包括自制软件加载器HBL、美版《啪嗒嘭2》及其漏洞存档、以及6.20HEN，这里笔者已经将三者整合在一起，将光盘内"6.20 TN-A（HEN）整合包"压缩包解压，并打开其中的"6.20自制程序TN-A（HEN）"文件夹，PSP"、"HBL"、"h.bin"三个文件拷贝至PSP记忆棒根目录下，若系统提示是否覆盖则选择是。



三、进去HBL

1.安装完毕后，在XMB下运行美版《啪嗒嘭2》试玩版。
2.进入游戏之后，选择NO，进入下一步。
3.继续，选择YES。
4.进去游戏标题界面后选择"Continue"。
5.读取游戏存档。
6.读取存档成功，按任意键进去营地界面。
7.这时按下PSP的R键，游戏画面就会突然停顿，然后一阵读取后就会进去HBL的界面了。

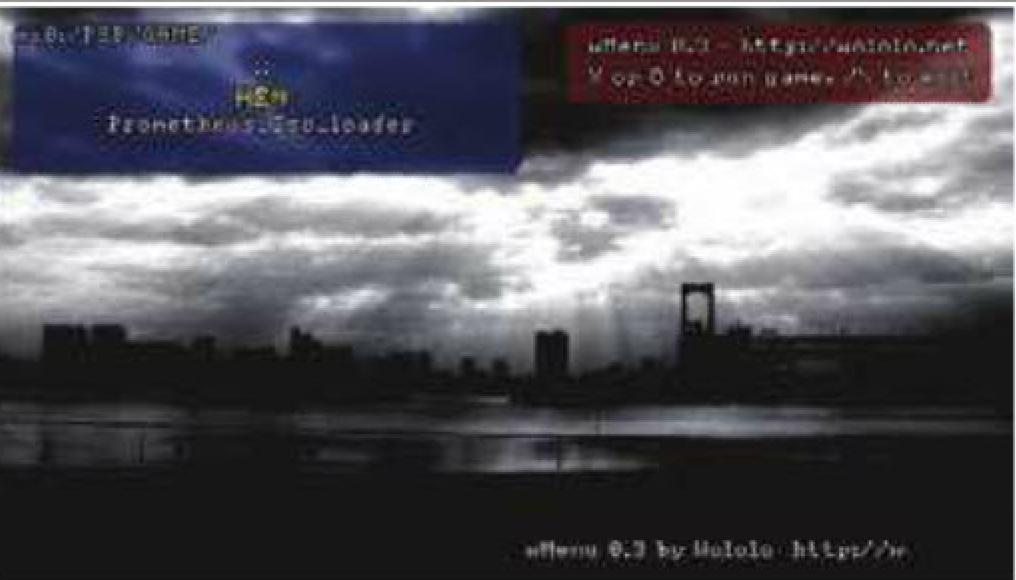
破解全过程



注：部分玩家的PSP可能会无法进入，wololo在其官网分析是由于PSP 3000存在两种模式（PSP 3000 3g和PSP 3000 4g），4g模式的PSP 3000型主机（多为港/欧两版）存在破解不能的BUG，这种机器在国内论坛上俗称“PSP-4000”，不过不用着急，另一个国内破解黑客忠贞炙烈之炎（virtuous flame）根据6.20 HEN程序发布了修正版，完美解决了这个问题。如果不能进入HBL的，把压缩包中“EBOOT_psp4000专用_v2”文件夹内的EBOOT文件替换上面破解文件夹HBL→Menu中的EBOOT，然后重新按上面的教程操作就可以解决了。

四、进入6.20 TN-A

进入HBL以后，左上角会有选项，点“HEN”，主机就会返回XBM界面，这时候再看系统版本就变成6.20 TN-A(HEN)了。按Select键可以呼出VSH菜单，这里为大家详细介绍下：



▲HBL界面，选择HEN即可。



▲系统已经变成了6.20HEN。

6.20HEN下VSH功能说明	
CPU Clock	CPU频率设定。可以在非游戏状态下，设定PSP主机CPU的频率。
CPU Clock Game	游戏时CPU频率设定。可以在游戏状态下，设定PSP主机CPU的频率。
Fake Region	版本欺骗，以模拟PSP的地区版本，突破部分游戏的地区限制。
Skip Gameboot	跳过Gameboot，选择Enabled后可以解决部分用户进入ISO加载器时卡死的问题。
Hide Mac Address	隐藏MAC地址。
TN Network update	HEN程序的网络升级。
Hide Pic1 & Pic0	隐藏自制程序的Pic1和Pic0图片，在运行程序较多的时候可以提升显示速度。
Spoof Version	版本信息，可显示各种不同的版本编号。
Protect Flash 0	保护F0文件，防止误操作带来悲剧。
Shutdown Device	关机
Suspend Device	待机
Reset Device	重启并重新设置PSP
Restart VSH	重新VSH
EXIT	推出VSH菜单


▲6.20HEN的VSH菜单加入了一些新功能。

五、安装并运行Prometheus Iso Loader

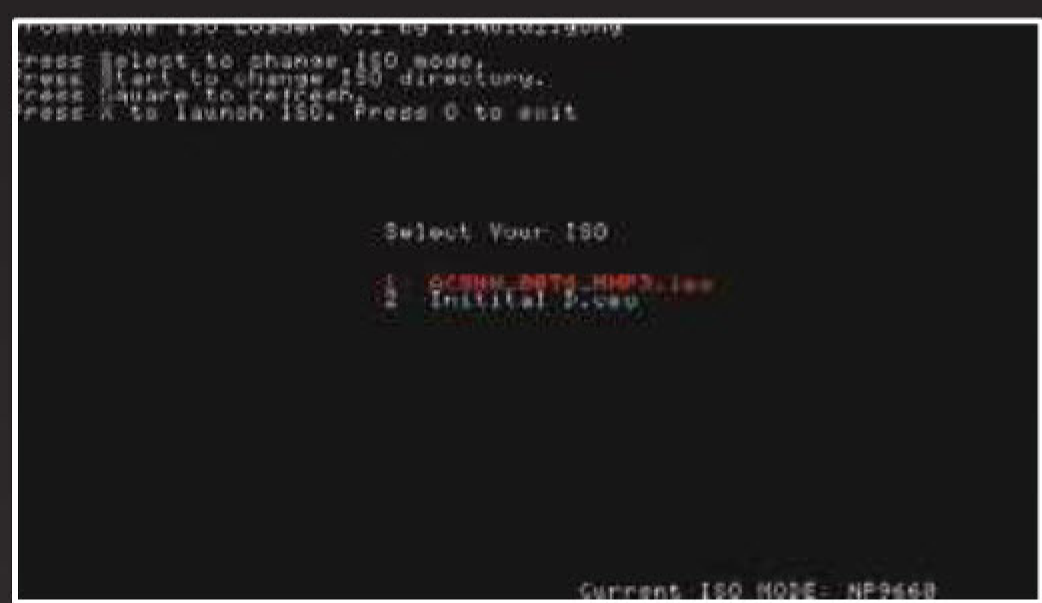
1.接下来要安装ISO加载器Prometheus Iso Loader，从之前解压的“6.20 TN-A (HEN)整合包”压缩包中，把Prometheus_Iso_loader文件夹拷贝到记忆棒的PSP/GAME文件夹内。然后在XMB界面下运行Prometheus Iso Loader。



▲L大神带来的普罗米修斯ISO引导程序。

注：这时候有的玩家也不能进入，会停在白屏的界面并且死机，不过不用担心，解决的方法很简单。重新刷机再次进入6.20HEN系统，拔出记忆棒，按Select呼出VSH菜单，选择Restart VSH，机器会重启，然后插入记忆棒，就可以顺利进入ISO LOADER了。

2.进入后程序界面就会显示记忆棒ISO文件夹内的游戏镜像，选择这些镜像即可进去相应的PSP游戏了！按Select可以切换M33driver和SONYNP9660两种引导方式，目前M33driver引导方式还不完善，大家注意切换成SONYNP9660就可以了。Prometheus Iso Loader的兼容性十分高，除了个别游戏和一些汉化游戏无法运行，目前大多的新作ISO均可直接运行，例如《MHP3》和发售不久的《寄生前夜 第三次生日》。



▲Prometheus Iso Loader的运行界面。

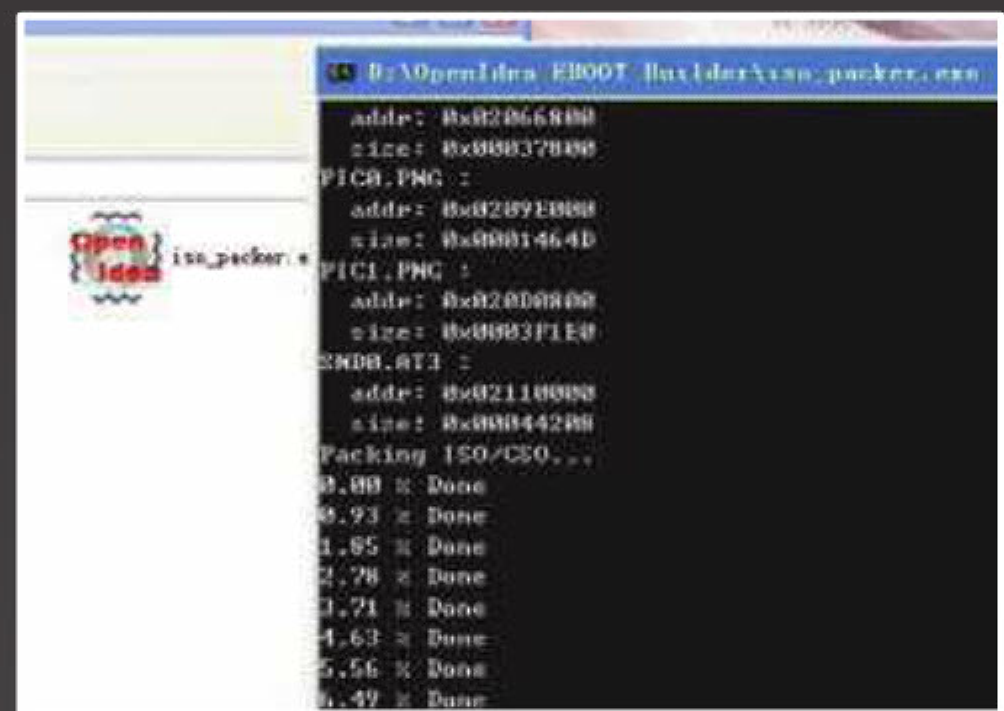
关于本次破解的其他一些情况：
1，wololo在研究6.20系统破解的时候，索尼为了防盗版，放出了6.35系统，结果发现6.35系统依然存在破解漏洞。以目前的情况来看，6.35TN（HEN）系统可能很快就会放出了（稍后有详细说明）。
2，国内大神liquidzigong因《MHP3》“伸手党”事件而选择了隐退，不过他并没有歇着，这次大神的Prometheus Iso Loader据说是不完全版，只是由于代码“再遭”泄露，怕被人冒充原创而迫不得已放出。
3，这次破解对国内掌机市场影响非常大，一直囤货的批发商现在眉开眼笑了：6.20系统的PSP上涨了100～200。圣诞前购入PSP的玩家们也算是赚到了。
4，PSP go有一个独有的“中断游戏”功能，其作用类似于即时存档，可以让你完全关机再开机以后还能继续游戏，利用这个功能，我们就可以省略掉刷机的过程了，实现“伪完全破解”了。

6.35也可运行ISO：OpenIdea Iso Loader

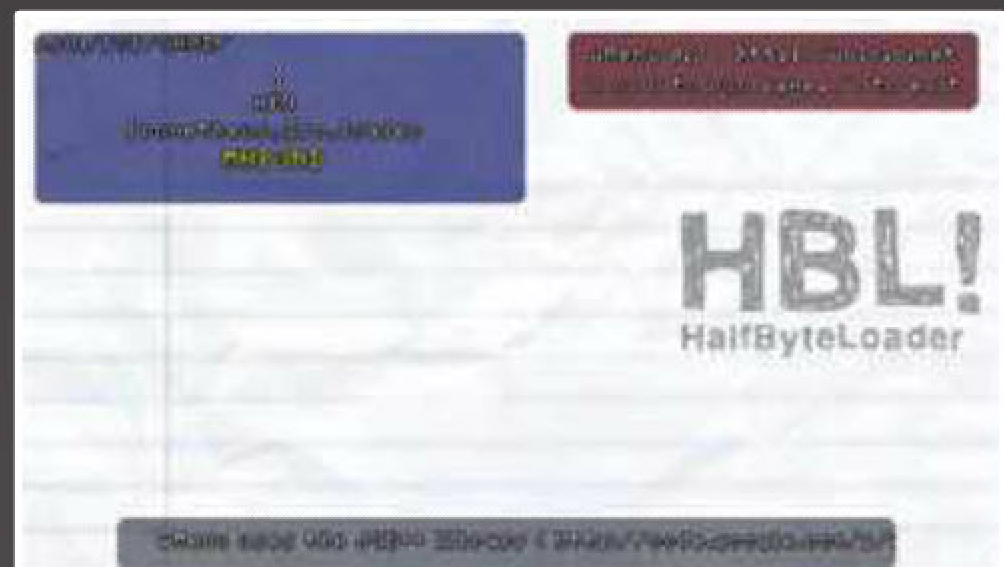
这次破解的主角是6.20系统，不过6.35也露出了破解的苗头。其实准确地说6.35也已经破解了，因为6.35系统也可以通过存档漏洞进入HBL，只是无法加载HEN或者ISO LOADER而已。国外黑客制作了OpenIdea Iso Loader的加载器，通过OpenIdea EBOOT Builder在电脑上将游戏镜像转换成EBOOT格式，代替ISO直接运行，这样就可以跳过ISO加载器这一步了。

OpenIdea Iso Loader 0.1 beta文件夹放到记忆棒的PSP/SYSTEM文件夹下；然后在电脑上用ISO_PACKER.EXE转换ISO成为EBOOT文件，直接把ISO拖拽到ISO_PACKER.EXE的图标上，会自动跳出dos窗口，等待完成，然后把得到的文件夹放到PSP/GAME里，再进入HBL以后就可以直接看到并且运行了。

6.20HEN也可以使用OpenIdea Iso Loader，比起L大神的ISO LOADER，它优势在于可以在XMB下显示游戏并且直接运行，而且PSP-3000 04G型也不需要拔卡了，非常方便。不过游戏兼容性略差，而且大部分游戏在退出的时候会死机，有待改进。



▲把ISO转换成EBOOT。



▲可以在HBL菜单直接选择运行ISO，尽管运行图中的《MHP3》会黑屏……

PSP-3000的全面破解可以说是HEN小组、liquidzigong等黑客给玩家们带来的最好的圣诞礼物，虽然现在还不是非常完善，不过不用着急，但以后应该会出所有版本都完美兼容的破解程序的，最后祝各位玩家元旦快乐，游戏愉快。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

苦等将近两年，5.03以上版本的PSP终于全线告破，过去6.20的“非破解”版到现在呈PSP全面涨价之势力也是意料之内，因此有意购买PSP的玩家要多多留意近期价格的变化。现在就来看看近期的掌机市场概况吧。



就在圣诞平安夜当天，令人翘首已久的6.20HEN正式发布，一时间沉寂已久的卖场炸开了锅，当天部分大商家两次停购并调整报价。小工们亦忙于给之前购机的客户拷贝程序并教导破解方法，曾经稀稀疏疏的客服中心再次挤满了人，萧条，像是从来没有发生过一样。

有破解就有市场，有破解就有生意做。商家们盼星星盼月亮终于把6.20的破解盼来了，几家欢喜几家愁，消息灵通，压货多的商家自然要趁着这个机会狠赚一笔。6.20当天两个小时一个报价，由于源头批发商渠道策略不同，一时间价格十分混乱，造成卖场当天一度停售。几天后才慢慢恢复次序，直到笔者完稿当天，黑白两基础色分别报1295元和1310元，银色报1330元。彩色系由于各商家掌握的货量不同，所以报价亦非常混乱，连带PSP go也一同涨价，其中黑色报1350元、白色报1360元。因为6.20破解已为进行时，本来就少人问津的5.03拼装翻新机自然而然淡出玩家们的视线，价格继续在2000元左右徘徊。

对于未来小P的价格走向，笔者看法如下：新年、假期、破解这三者走在一起时是什么状况呢？再加上最近《MHP3》热潮持续升温，结果只有一个字——涨。近期有购机意向的朋友能出手就应尽快出手。年前赚的是上班朋友的钱，年后赚的是学生朋友的压岁钱，此时不出手可能就要等到明年四月份的商家调整期了，况且到时会不会有更新的系统出现导致又有一批非破解版机器出现也不一定。

相对起近期热闹的小P市场，任氏掌机继续波澜不惊地继续着其国内二当家的角色，其客户群体为以下几类：已有小P，但想尝鲜下任氏游戏所以入手第二台掌机的游戏粉丝、粉丝的另一半、女性白领客户。因为群体的特殊性造就了该片区域报价普遍偏稳的景象。因官方停产而即将绝迹于卖场的三大杠韩版，继续着其840元的报价。只是在这个时候已经很难买到全新机了，笔者还是老话，添点预算选择NDSi或iDSi吧。



祝大家圣诞、元旦以及新年快乐，这段时间几个重磅炸弹使得掌机市场变得异常火热，首先是《MHP3》，以前还真没见过哪个掌机游戏火爆到这种程度。正版UMD卖到380+，盟卡脱销，各大游戏网站绝对有一个《MHP3》专区……不过对玩家（商家？）来说，最大的圣诞礼物是应该就是PSP6.20全面破解。

5.03的机器已经不用再提了，现在只有傻瓜才会去买翻新机泛滥的5.03系统PSP。6.20的机器在圣诞节全面破解，现在已经可以完美运行各种自制软件和ISO游戏了。PSP价格暴涨是意料之内的，破解当天各大批发商直接不出货给零售商，也不报价，当破解消息已经完全确定以后，价格瞬间上涨200左右，各种颜色各种版本的6.20系统PSP批发价直接涨至1400+，如果配一套套装大概要1700左右了。圣诞节前购入PSP的玩家们可以偷笑了。不过涨价的热潮还没有结束，随着元旦、新年的到来，价格应该还会有所上涨，所以想下手的玩家们就不要再犹豫了，趁价格还没变得夸张先及时入手吧。另外有一个有趣的现象也要提一下，6.35系统也存在漏洞，可以进入HBL，目前也有破解的苗头，所以如今批发商们也开始压货不给报价了。

NDSi和NDSL继续保持一片惨淡，毕竟已经到

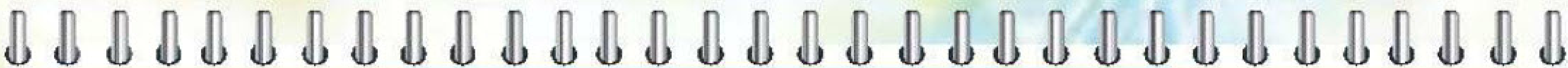
了末期，3DS铺天盖地的新闻和介绍，再加上NDS已经没有大作撑场面，已经一副要退出市场的架势了。更惨的是价格居然没有什么调整……配件方面最近没有变化，惟一让人感到意外的就是盟卡脱销。记忆棒依然推荐16G的，烧录卡依然推荐DSONE。



尽管在之前不断有破解小组表示会在圣诞节期间放出PSP-3000官方6.20系统的运行ISO破解程序，但是玩家和商家早就被狼来了的喊声折腾得没了精力，现在狼真的来了，最兴奋的无非是一些破解前购买了主机的玩家（买的时候对破解估计也是半信半疑）。不过实际的市场反应远没有之前5.03破解时那般激情澎湃，感觉PSP已经基本上到达了终点，前面5年的时间国内的掌机市场已经可以算是空前繁荣了，如今胜景不再，留给市场更多的还是接下来的挑战。回到眼前，破解当天批发商方面又一次开始了神经兮兮的“不放货，看实际破解情况再说”的老把戏，有意制造涨价的氛围。但是零售商已经淡定到无视这样的“坑爹”做法了，事实证明也是如此，圣诞节尽管商家奋力宣传，但是总体的年景决定了在这个时间段对于消费者，或者每一个与涨价抗争了一整年的中国人来说——涨价什么的最讨厌了。所以最后的结果就是，在破解后PSP-3000暂时出现了1500元的批发价，但是很快就下调到了黑色1350元，彩色1400元左右的价格，玩家方面也不用太过担心价格涨幅，现在的价格其实也就是正常的破解版售价，加上存储卡的价格不断下降，不过多要求主机颜色的话，现在倒是购入主机的好时间。原因就在于零售商手里多少还留有一些低价进货的PSP-3000（破解前进货没有卖出），成本较低，价格弹性较大，尤其是对于和顾客较熟悉的商家也不会再在PSP破解后涨价与玩家纠结，想趁着《MHP3》大热跟上狩猎的大军，年底犒劳一下自己的玩家完全可以直接出手了。



首先祝大家新年快乐。这个圣诞节最给力的就是PSP-3000 6.20如期破解，GEN小组如期发布了PSP-3000 6.2TN-A的破解程序，紧接着国人大神liquidzgong马上就为我们带来了ISO加载器。在破解消息放出的同时，笔者就收到掌机的最新报价，PSP go黑色和白色报价是1550元，相比破解前涨了200元，黑色比破解前也涨了近200元，报价是1350元，白色和银色报1380元，蓝色、红色、粉色、紫色、青瓷绿和黄色是1430元。目前市面上6.20版主机库存量不大，加上临近元旦，之后是新年，主机价格还有不小的上浮空间。有购买计划的玩家就要快点了。近日记忆棒价格也有小幅上涨，涨幅在20元左右。NDS方面，有行货的支持，iDSi一如既往地主机价格稳定，国内货源充足，4款颜色都是1230元，操作界面中文，全国联保，对行货情有独钟的朋友快快出手吧。NDSi同上期相比价格稳定，报价1200元，彩色主机仍由于缺货，价格报1260元。



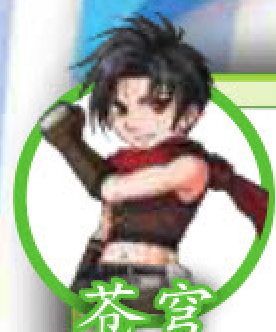
各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000 (6.20)	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD (16G)	MSD (8G)
广州	君慧娱乐	1350	1350	840	1230	1200	–	235	240
北京	绿洲电玩	1480	1350	800	1130	1220	1400	170	125
上海	新亚电玩	1650	1500	900	1290	1290	1450	170	120
陕西西安	快乐多电玩	1550	1350	980	1200	1230	–	190	150
浙江杭州	江城博晶电玩	1400	1350	750	1100	1200	1360	130	90
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1580	1480	880	1100	1180	1250	160	90
安徽合肥	大拇指电玩	1500	1350	700	1100	1190	1360	140	100
四川成都	海豚电玩	1580	1480	850	1100	1220	1390	158	98
福建厦门	快乐多电玩	1600	1450	900	1260	1260	1400	250	150
江苏苏州	哇靠电玩	1580	1450	849	1150	1220	1380	180	110

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE


苍穹
提供

《逆转检察官2》预约特典、限定版公布

相信国内众多的“逆转饭”都在关注将于2011年2月3日发售的NDS游戏《逆转检察官2》，近日Capcom也公布了本作的相关商品情报。现在只要在卡社的官方销售网站e-Capcom上预约本作，就能得到特制的主题屏幕擦。该特典共有御剑怜侍和一条美云两种款式，也可以作为主机挂饰使用，美观度与实用度并存。

本作的普通版售价为5040日元，同时还公布了包括特别CD、DVD在内的同捆版，售价为6090日元。售价7140日元的拓展版将附赠一个1/10大小的御剑怜侍模型，做工非常精细。而包含以上全部内容的限定版则需要8000日元。











《Fate/stay night》衍生作品《Fate/Zero》动画化！



2004年的PC平台游戏《Fate/stay night》一举打响了Type-Moon在游戏业界的知名度。此后该系列不断推出衍生游戏、TV动画、以及最新的剧场版，可以说是一发不可收拾。在众多系列作品中，由著名脚本家兼剧作家虚渊玄执笔的轻小说衍生故事《Fate/Zero》则是其中的翘楚。该轻小说分为4卷，以仅在本篇主人公卫宫士郎回忆中出现的父亲——卫宫切嗣为主人公，讲述了第四次圣杯战争的经过。作品的魅力在于保留了女主人公Saber登场，以及塑造出了其他个性鲜明的角色，他们的人气之高甚至能够与正篇的角色分庭抗礼。



随着轻小说获得巨大成功，粉丝们也早就在期盼着该作动画化。如今官方终于放出了正式的情报。但是目前详细的情报还未公布，究竟是TV版、或是OVA、又或是剧场版？角色的造型如何？这些都将在型月的专门杂志《TYPE-MOONエース Vol.6》中详细公开。

到目前为止，型月作品的动画化一共有三个制作组接手过：负责《真月谭 月姬》的J.C.STAFF；负责“《Fate/stay night》系列”TV版动画及剧场版的STUDIO DEEN；还有负责《空之境界》剧场版的ufotable。之前在型月粉丝内部流传的“型月作品动画化必雷”的传闻正是被素质极高的《空之境界》剧场版给终结掉，而后的《Fate/stay night UNLIMITED BLADE WORKS》剧场版也同样展现出了不俗的制作功力。在《TYPE-MOONエース Vol.6》的一张广告图上，我们可以看到“TYPE-MOON ufotable”的字样，既然是ufotable接手，粉丝们更有理由相信能够看到素质极高的动画。

另外根据以往的作品推断，如果是在动画化之前先有广播剧的作品，声优的阵容选择应该会参考该广播剧声优表。下面放出《Fate/Zero》广播剧的主要角色声优表，个个都是大牌，粉丝们可以安心等待了！

卫宫切嗣：小山力也
Saber：川澄绫子
爱丽丝菲尔·冯·爱因兹贝伦：大原沙耶香
远坂时臣：速水奖
Archer：关智一
言峰绮礼：中田让治
Assassin：阿部幸惠（女）/川村拓央（男）
肯尼斯·艾尔梅洛伊·阿其波卢德：山崎功
索拉·奴阿萨蕾·索菲亚丽：丰口惠
Lancer：绿川光
维瓦·维尔维特：浪川大辅
Rider：大冢明夫
雨生龙之介：石田彰
Caster：鹤冈聪
间桐雁夜：新垣樽助
久宇舞弥：恒松步
言峰璃正：广濑正志
远坂葵：伊藤叶纯
Berserker：置鲇龙太郎
旁白：小杉十郎太





真实的猎人温泉旅馆开张咯！





自《MHP3》发售以来，Capcom就开始与众多厂商进行各种相关的主题活动。本作玩家所在的行云村是一个充满和风色彩的温泉村落，加上日本的温泉文化早已闻名于世，因此《MHP3》与温泉的合作早是意料之内的事情。

这次Capcom与长野“信州涩温泉”展开合作，开展名为“《怪物猎人 携带版 3rd》×信州涩温泉～如在行云村般尽情狩猎！”的大型活动，让玩家在现实的温泉小镇中，与志同道合的朋友联机之余，又能泡泡温泉、逛逛特色小镇。

其中从长野站到汤田中站的往返列车更被装饰成《MHP3》主题。这台名为“MH特急汤烟号”（汤烟指温泉、浴池升起的雾气）的列车，布满雷狼龙、随从猫等图案，在活动期间会为猎人们提供方便快捷的交通运输。此外还限量售出3333张往返主题车票。而在2011年1月1日至1月7日期间的涩温泉活动中，更将限量送出主题的冻果作为礼物。涩温泉当地店铺还将有各种充满《MHP3》特色的主题商品出售。

现实集会浴



▶『MH特急汤烟号』上的雷狼龙与随从猫。



◀限定往返列车票的样式，左边的艾鲁就不用酷洛洛多介绍了，右边的是涩温泉的吉祥物“涩猴君”。该车票为木制，充满收藏价值。



▲活动入场卷。

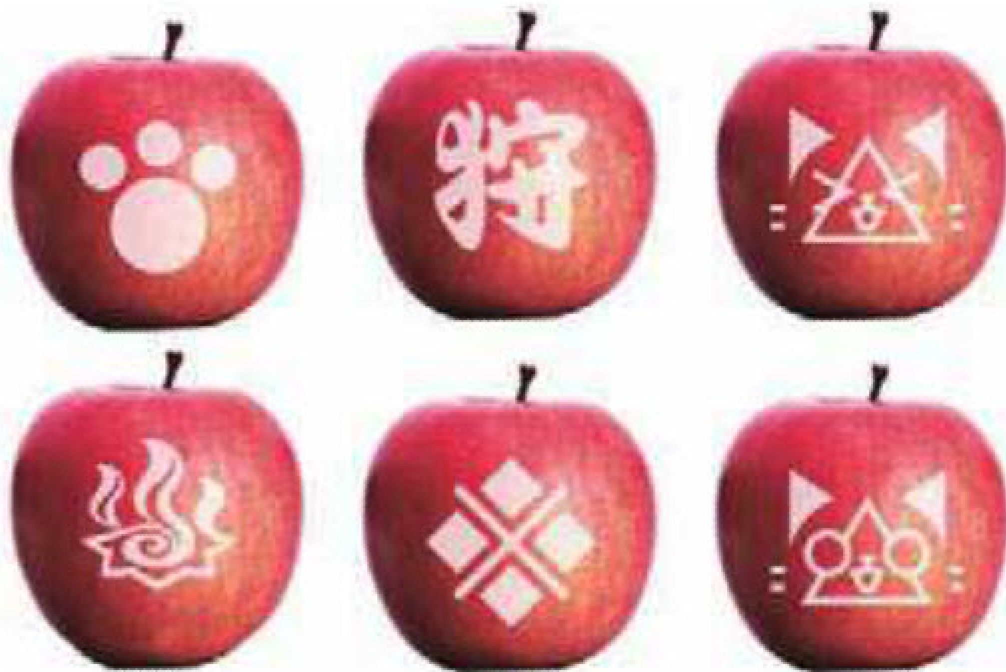


▲当地历史建筑“临仙阁”更将装饰成集会浴场供来客入浴。



▲当地限定销售的主题日本酒。

◀有点像冰棍的主题冻果，蜂蜜柠檬味。



▲狩猎苹果。（要500日元一个，不便宜。）



▲行云烧馒头。



▲“艾鲁泡温泉”雪糕，可爱到极点！



▲泡温泉少不了的温泉蛋。

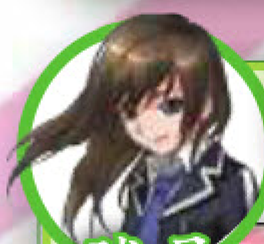


▲温泉馒头，苹果味。





▲主题拖鞋、长袖T恤。



史上最初伪娘漫画家连载开始

胧月 提供



▶漫画封面，取名上模仿了夏目漱石的《我是猫》。

日本著名女装漫画家五十岚奈波的漫画随笔《我是伪娘》于11月27日正式发售。五十岚奈波是少女漫画家五十岚优美子与声优井上和彦的长子，原隶属于日本知名组合Johnnys JR，现在作为漫画家、司仪、声优、表演家等多种身分出席各种活动，在女装界极富名气。

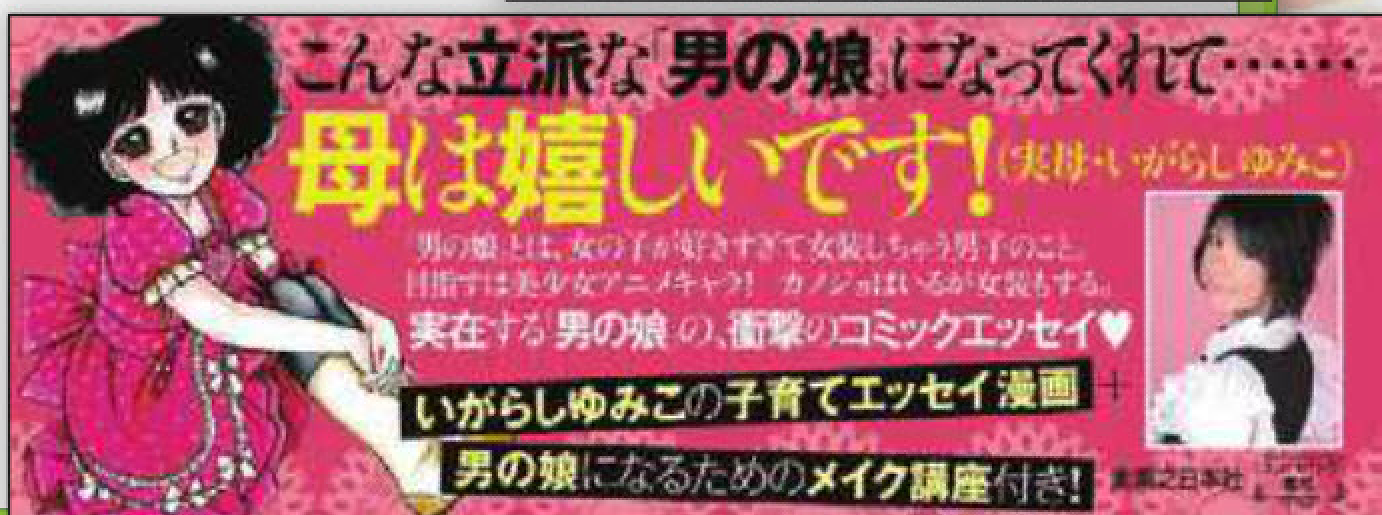
这次发售的漫画随笔讲述了五十岚奈波富有趣味的女装生活，并披露他与COSPLAY女友同居过程中，趁女朋友不在家悄悄使用对方的服装和化妆品，并逐渐迷上女装的经历。除了逗趣的女装故事，书中还附带作者的男子化妆讲座。五十岚奈波的母亲并没有对儿子的行为表示反对，反而表现得非常高兴，这是该夸奖她开明好，还是该苦笑好呢?



◀作者五十岚奈波，女装技术已经非常高了。连手也看不出破绽，这该叫“天生丽质”吧。



▶女装兴趣被女友识破，一定非常尴尬。



▶中国母亲最多在儿子年幼时编编小辫，五十岚优美子的胸襟显然超越了常人。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

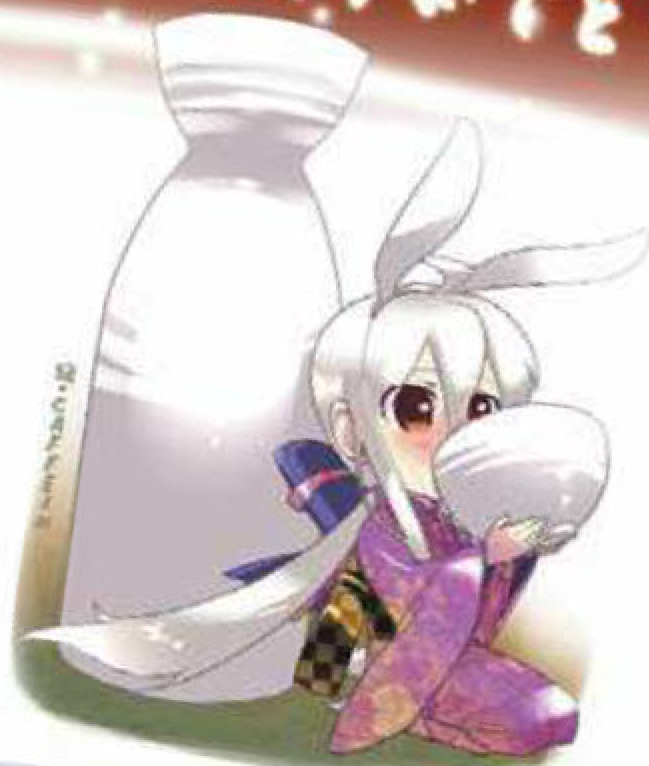
新的一年又来到了，今年是兔年，这次为大家奉上的是与新年相关的美图，希望大家在新的一年里学业进步，事业有成，早日抱得兔娘归！





乌冬：怎么《幸运星》的图都出来了？
阿鲁：新年参拜神社啊，这可是很贴近主题的！话说《幸运星》什么时候出第二季的动画啊……





乌冬：不知道从哪里搞来的Galgame壁纸……
阿鲁：月姐姐还说这是“东方”的图呢。
白菜：噗……
胧月：不知者无罪，她的奇装异服把哥误导了。





白菜：这个和新年没多大关系吧？

阿鲁：兔年放兔娘有什么问题么？

白菜：这……











战车浪漫

栏目主持：苍穹

最近对于《重装》粉丝的最大利好消息，莫过于《MM3》的汉化版公布。这款由3个汉化小组通力协作、历时4个月完成的汉化版质量非常出色，不少恶搞的翻译也在可接受范围内。虽然1.0版还存在着少数乱码、错字以及联机死机的些许瑕疵，但喜好本作的玩家绝对没有理由错过这个用母语体会《MM3》的机会。本辑口袋光环中就有附赠汉化版的ROM，赶紧试试吧！

复仇之路、爱的旋律——《重装机兵2》剧情浅析



初代虽然广受好评，但因发售于FC末期导致销量并不理想，然而Data East并没有就此泄气，很快便着力于续作的开发。在堪称“RPG温床”的SFC平台上，《MM2》孕育而生。由于没有完美汉化版，其在国内的影响力只能算一般，但其实2代在剧情方面值得玩家们细细品味之处有很多。经历过《MM1》的玩家想必都会记得，初代的主线剧情非常薄弱，主角仅仅是一个立志成为赏金猎人的少年，在一路讨伐赏金怪物、不断变强的同时，也“顺便”击败终端电脑诺亚，拯救了世界。主线剧情和三名可控角色刻画的相对薄弱，这也导致了身为NPC的“红狼”一角更让玩家们铭记于心。而《MM2》则大幅强化了主线剧情，对于角色们的刻画也很下功夫。

经历了大破坏后的世界一片狼藉，名为“掠夺者”的武装组织则趁机为非作歹，干着狩猎人类、强行把他们用作实验材料的罪恶行径。游戏开场时的情节就紧紧地吸引住了玩家的眼球，村民们为了抵抗掠夺者而请来了4名保镖：有“飞隼”称号的菲、“铁男”阿帕奇、“暴走战车”伽尔西亚以及“不死的女战士”玛利亚。然而身为“掠夺者四天王”之首的死亡布罗拉实力强劲，4名保镖战败身亡，惟有主角在玛利亚拼死的庇护以及村民们的救治下侥幸得生，2代的故事也就此开始……主角曾是一名孤儿，父母尽皆被掠夺者杀死的他被玛利亚从战场上捡回。此后他与玛利亚相处了5年之久，两人虽非母子，但感情胜似母子。然而开场时的血战再次令主角失去了惟一的亲人，他与掠夺者之间的仇恨可谓不共戴天；艾尔尼纽镇的机械师因为看不惯掠夺者在镇上作威作福，趁维修之际把他们的战车搞坏，因此也被关入了牢笼，在临近处刑前被主角救了出来；金发的女战士是菲的妹妹，她为报仇而四处向掠夺者挑战，然而却屡遭失败，在两度被主角救起后她明白了仅凭自己一人的力量是不够的——三个不同身世、背景的人走到了一起，目标却出奇地一致：摧毁武装组织“掠夺者”！

与初代中的红狼类似，《MM2》也着力塑造了一个NPC形象——红发女战士玛利亚，然而与正面描写的红狼不同，开场便丧命的玛利亚的个人形象，是通过NPC们的叙述渐渐丰满起来的。她精明、强悍，在西大陆的几



个城镇中颇为有名，然而也因为这种个性，身为女人的她并没有恋爱的经验。不过在开场中菲曾提议说“拿到赏金的话，我和你还有小子3个人一起生活吧”，玛利亚并没有拒绝，可以猜测他们两人彼此间是有好感的。对于一向执着于战斗、拼杀的玛利亚而言，硝烟四溢的战场就是她最熟悉的场所，然而失去双亲、在战场上抽泣的主角却激起了她的母性本能。此后她将主角带回阿兹萨镇抚养，并传授给他战斗的技巧。当她带着主角前往玛多村之前，给老维修工奈鲁发去了一封信件，玛利亚在信中流露了对主角的喜爱之情，同时也希望他能够变得更强、以此在这个乱世活下去。然而就是这样一个良师慈母般的角色，用身体抵挡了死亡布罗拉一次又一次猛烈的火焰攻击，开场后不久便与主角阴阳两隔……

同样是大破坏后的地球，但2代所表现出来的世界更加残酷和现实。虽然游戏中有被武装组织控制的艾尔尼纽镇、沦为监狱的德斯库兹镇，但世人口中的“恶魔岛”才是这个世界最为黑暗的角落。掠夺者抓来的年轻人们都被带到了这里，疯狂的科学家们毫不怜悯地对他们进行惨无人道的实验，或是将其与动物合体，或是对其进行强化改造——掠夺者四天王就是在此获得力量的。作为改造基地的恶魔岛上尸骨遍地、水面上飘满浮尸——如此残酷的画面对于玩家们的冲击力是



巨大的，也无形中加深了玩家自身对于掠夺者的厌恶甚至憎恨之情。武装组织的幕后黑手是一台名为拜阿斯·布拉德的超级电脑，它与初代的电脑诺亚相似，都有自己的意识，但其诞生的原因却截然不同。布拉德在大破坏之前是一位社长，其一手构筑的联合企业的经营范围覆盖了世界上众多领域：医疗、制药、机械、土木、建筑……布拉德不仅对各地的文化发展有所贡献，其本人还是一位科学家，同时也是宣扬科学地解决环境污染的政治家。从建造风力发电所、污水净化厂等设施可以看出他确实在着力解决地球所面临的环境问题。但正是这样一位受人敬仰的杰出人士，却突然得知自己换上了不治之症，精神遭到前所未有的巨大打击后，布拉德放弃了自己所有的事业，把自己关在研究所中。不久后“传说的大破坏”爆发，他也从此音信全无……在最后的迷宫——拜阿斯都市中，电脑和日记本记录了这位老人最后的结局：布拉德的脑髓和神经组织被移植到了电脑中，凭此孕育出了拥有博士记忆和人格的超级电脑。“死亡太可怕了……我所有的成就、才能都将随着死亡烟消云散……我不想死！”从最终战时BOSS的台词，可以看出面对日益迫近的死亡时，这位老人的精神发生了巨大改变。为了逃避死亡所带来的恐惧，布拉德才在人生的最后阶段研制出了与电脑合为一体、凭此获得永生的方法。虽然游戏中并没有言明，但掠夺者对人类进行改造的举措，其内里包含的，很可能是布拉德对于健康、强壮、不受病魔侵蚀的生命体的渴望。

复仇之路终有尽头，就像玛多村的伊莉特姐弟家中奏响的《Theme of love》一样，2代最终的主题仍旧是爱。有阿兹萨镇的老人们为了保护上层的孩子，驱使着老迈的身躯在下层劳作、制造假象的慈爱；有主角选择引退、与伊莉特结婚成家的恋爱；而最为深层的是玛利亚的母性之爱。因为相较于那个因畏惧死亡而走上歧途的科学家，这位为了捡回来的孩子而不惜牺牲自己的伟大母亲才是2代留在玩家们心中最为深刻的记忆。





经典主题乐园



PSP平台的《光明之心》如期发售，Tony大师与“《光明》系列”合作已经是第三次了，不知道玩家们还觉得满意吗？对于个人而言，最期待的《光明》续作惟有正统战棋式的《光明力量》，那大魄力的战斗特写和充满个性的转职系统都让无数玩家难以忘却。本辑栏目就为玩家们奉上“光明特辑”，推荐4款与光明紧密相关的经典游戏。

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

文 狮子心

本辑主题 光明



“光明”很多时候都被看做是正义的代名词。光明作为正义的力量必将战胜黑暗所代表的邪恶，这也是被无数游戏所宣扬的经典主题。当整个世界被黑暗笼罩的时候，总有代表光明的力量，来驱散这份黑暗、战胜邪恶，玩家们通过这些经典的游戏也实现了儿时的英雄梦。游戏史上以光明为主题的游戏无数，下面就让我们回顾其中几款具有代表性的经典作品。

◀ SS平台上的《光明力量 III》前不久还在汉化界引起了一股小风

光明与黑暗

原机种	MD
模拟器	PicodriveDs/PicoDrive
适用机种	NDS/PSP

游戏类型：RPG
游戏年份：1991

在MD还不是很普及的年代，SEGA公司推出了一款名为《光明与黑暗》的作品，这款游戏作为经典的“《光明力量》系列”的雏形为日后系列走向名作之路奠定了坚实的基础。剧情方面主要是讲主角为了洗刷父亲莫须有的罪名，毅然踏上冒险之路，却发现魔王梅非斯托企图让暗黑龙复活的重大阴谋。游戏最大的特点是全程以第一人称视角的形式展开，村庄、洞穴、迷宫在MD的机能效果下表现相当出色，将剑与魔法的世界直观地向玩家展现出来。本作巧妙地运用了伪3D效果，让玩家在整个冒险过程中如同身临其境。由于当时MD的普及程度有限，很多玩家错过了这款经典，不过系列的光辉之路也就此开始。



▲这样的战斗画面是不是让很多玩家想起了《DQ》？

光明力量II古老的封印

原机种	MD
模拟器	PicodriveDs／PicoDrive
适用机种	NDS／PSP

游戏类型：S・RPG
游戏年份：1993

“《光明》系列”中最为经典的就是《光明力量》了，其中的2代作为MD上的最后一部《光明》作品，为广大玩家奉上了一份饕餮大餐，游戏独具特色的创意与画面在当时被玩家们所津津乐道。剧情主要围绕“当封印之塔的封印解开之时，就是光明力量和恶魔王杰欧圣战的开始”展开。游戏平时的剧情进程、场景探索与一般RPG无异，不过其核心的战斗系统则采用S・RPG模式，极大地丰富了玩家的战术安排。在人物到达一定等级之后更是可以转成高级职业，让玩家充分体验到了随着游戏的进程逐渐成长起来的感觉，这些都成为了“《光明》系列”的经典设定。在历经艰险通关之后，主角在结局动画中唤醒公主的深情一吻，也给MD时代的《光明》画上了一个圆满的句号。



▲比起初代中手捧书本的少女，这个老巫婆估计更让人印象深刻。

光明之魂II

原机种	GBA
模拟器	DSTWO／gpSP
适用机种	NDS／PSP

游戏类型：A・RPG
游戏年份：2003



▲玩家不仅要有好的装备，过硬的操作水平也是至关重要的。

2003年，沉寂了若干年的“《光明》系列”重新复活，这次SEGA作为纯粹的软件方在GBA上发行了一款名叫《光明之魂》的游戏。本作一改之前《光明力量》的风格，变为了A・RPG形式的游戏。而广受好评的2代相对于初代做出了很大的改进，最为明显的是丰富了游戏的职业选择，多个特点鲜明的职业满足了不同玩家的口味，另外丰富的物品也极大的提升了游戏的可玩性，玩家可以通过各种魂的召唤石发动强力召唤。游戏当时给人最大的感觉很像掌机上的《暗黑破坏神》，而本作也将GBA联机功能充分发挥，同伴之间的配合所带来的乐趣是其他游戏无法比拟的。

光明十字军

原机种	MD
模拟器	PicodriveDs／PicoDrive
适用机种	NDS／PSP

游戏类型A・RPG
游戏年份：1995

财宝（Treasure）是一家曾经给玩家们带来无数美好回忆的游戏公司，1995年在MD上推出的光明十字军也继承了该社一向的华丽风格。游戏中人物的动作表现流畅，绚丽的魔法效果也是游戏的一大卖点。本作采用的是45度斜视视角，地图上人物的控制手感相当到位，财宝在动作性的把握上还是十分老道的。另外游戏的RPG要素其实较少，常见的升级系统并未被采用，人物能力的提升主要来自于场景中取得的各种道具。游戏中的谜题设计也十分出色，并非一味的刁难，而是对玩家的思维能力与操作的双重考验，不过相对的剧情的存在感则稍显薄弱。另外本作整体风格比较偏阴暗，配合上游戏极高的难度，玩家还是要有充分的耐心才能顺利通关。



▲游戏的魔法效果在当时来说还是很炫的，姿势有点猥琐还请无视……

iPhone进行时



年底最后一个月，掌机平台像往年一样都没有欧美游戏发售，不过iOS平台却大作连连，于是游戏重心一下子转移到了iPhone上，《真实竞速2》、《劳拉与光明守护者》、《战地 恶人连2》、《阿尔龙 剑与影》、《终极致命格斗3》等高素质游戏都非常给力，新年假期不愁没得玩了！另外，App Store的各种圣诞优惠活动已落下帷幕，不过新一轮的新年促销已经开启，参与的开发商及游戏商数量相当多，而且降价及降价时间也各不相同，大家可要积极关注哦！

情报速递

iOS版《幽灵诡计》进行首周发售No.1纪念活动





NDS平台的优秀解谜游戏《幽灵诡计》于12月中旬移植到了iPhone平台，在首周销售中获得了No.1的销售好成绩，为此游戏的开发商Capcom在官网举办了一场感谢活动，活动提供了10个名额的中奖机会，中奖的用户均可得到一份由巧舟亲笔签名的《幽灵诡计》贺卡，活动从2010年12月24日开始，截止到2011年1月31日结束。同时Capcom也在进行《幽灵诡计》的新年贺卡及壁纸的下载发布，想要获得奖品的朋友可以登录Capcom的官网参与活动。

AT&T降价销售iPhone 4翻新机

美国电信公司AT&T与苹果公司一样向来甚少调低苹果产品的价格，即使是翻新机也很少会有优惠。不过AT&T却趁着圣诞假期降低了iPhone 4翻新机的价格，表面完好无损的16GB、32GB版本的iPhone 4翻新机都分别降低了50美元，只需要99美元和199美元，而如果顾客愿意接受表面有些瑕疵的翻新版iPhone 4的话，每一款型号还可以降低20美元。另外，表面如新的8GB版本的iPhone 3GS翻新机目前的售价仅为29美元。当然，AT&T销售的均为合约机，因此以上的价格均是合约价。

畅游App Store

游戏 Game 真实竞速2

Real Racing 2
■Firemint■RAC■303MB■9.99美元



时隔一年多，iOS平台最佳赛车游戏“《真实竞速》系列”终于推出了第二作，依靠高性能Mint 3D物理引擎，使得本作在iPhone 4的Retina屏幕上呈现出目前该平台最强的赛车画面。游戏中玩家可购买30种大牌授权的高性能赛车，如2010福特野马shelby GT500、2010尼桑GT-R（R35）以及2011迈凯轮 MP4-12C等，感受iPhone史上最不可思议的真实赛车！游戏的操作包括触屏和体感两种，最享受的操作便是开启所有辅助功能，而玩家只需控制方向即可。玩家可以选择在15个不同地区进行比赛，比赛的场景和跑道都是精心绘制的，且支持白天模式与夜间模式。游戏支持16名玩家随机分配在线对战，还可以与朋友进行8人的Wi-Fi本地对战，而完善的全球排行榜让你知道谁才是飙车王！



游戏 Game 手指也摇摆

SwingSwing Touch
■Pointers■MUG■540MB■6.99美元



摇摆乐(Swing)于上世纪风靡美国，听到这种音乐，人们不禁会随着它的节奏和韵律扭摆着身子翩翩起舞，故称之为摇摆乐。本作由韩国的Pointers工作组开发，将我们耳熟能详的世界名曲和童谣以摇摆乐的形式制作成了一款创意十足、玩法多变的音乐游戏。游戏的时候，你会觉得手指似乎真的摇摆了起来，好像在跳舞一样。游戏的玩法很简单但难度非常高，玩家需要把准节奏在音符到达判定圈的刹那触摸判定圈才能成功弹奏，音符的移动轨迹和速度都在时刻变化着，而除了单纯的点击外，也有长条状的音符以及画圈的方式，甚至连判定圈也会随着音乐的节奏而转动，令游戏充满了刺激感和趣味性，十分考验玩家的反应能力。



游戏 Game 终极致命格斗3

Ultimate Mortal Kombat 3
■EA Games■FTG■171MB■3.99美元



《终极致命格斗3》是系列人气最高、最经典的第三作的加强移植版，其充分利用了高分辨率视网膜显示技术，提供给玩家源自原创街机游戏的惊人视觉保真度。游戏包括了多种游戏模式，你可以在街机模式的10个经典场景中挑战顶尖Mortal Kombat战士，也可以自定义自己习惯的按钮布局，于一对一模式中击败对手，而通过本地Wi-Fi或蓝牙连接，玩家即可以与好友进行双人对打。游戏中可使用的角色共有9人，包括Scorpion、Sub-Zero和Sonya Blade等经典格斗战士，虽然雷电、昆老等系列超高人气角色没能收录，但游戏应该会在今后的更新中将他们一一加入。游戏支持原声中文，且在操作方面针对iPhone进行了简化处理，通过简单的按键组合便能欣赏到系列标志性的终结技。



掌门人

各位读者朋友看到这里时，应该是2011年了，这里马修给各位读者朋友们先道声元旦快乐。而这辑，又是《掌机王SP》150辑的“生日”，这让马修我不禁有些感慨啊。而且是第三次感慨了，前两次分别是50辑和100辑，嗯，时间过得真快。另外呢，最近大家的回函表参与热情很高，这次我们索性给放上三个调查话题，除了让各位玩家知道大家如何看待这些问题，也顺便给更多积极参与回函表调查表的热心朋友们以更多刊登的机会。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



送他们“一程”

话说我在阅览课上写回函，自言自语了一句：“要对小编说什么呢?”旁边一位读者说：“嗯，送他们‘一程’……”不知道他是什么意思呢……

浙江 张毅

众编：……（死一般的寂静）

胧月：……这证明，我们还是深受读者喜爱的。

白菜：……在这种气氛下挤出这句话，真是辛苦你了。

通过《掌机王SP》和马修，朕结识了一个来自青海的玩家，很高兴他到朕这里上大学，下次见着一定要联机！今年要过完了，国家和朕都发生了种种大事，把那些不好的、伤心的忘掉。祝大家圣诞、元旦、春节快乐。

保定 皇上

马修：呃……这件事我都没印象了呢。能让各位来自全国各地的玩家相识成为朋友，小编这也算积德了，呵呵。好的记得，不愉快的忘掉，这里也祝所有读者朋友都的2011年都顺顺利利、开开心心。

小N被偷后

小N被偷之后，我终于花了一个月攒够钱买了台新的。这直接导致财政赤字，以至于近期每天放学经过食品店时我都会一手捂着扁扁的钱包，一手捂着肚子，一边在心里说着：“我不饿我不饿”，一边狂吞口水十一步三回头……我恨小偷!

南宁 张杰宁

伊娃：一个月就能攒够一台NDS的钱，张小姐家境挺好的嘛……

阿鲁：你居然欺骗自己的胃！当心引发一连串连锁事件啊!

胧月：你最近郭德纲看多了吧。

只言片语 阿雅姐姐，我顶你！（苏州 怅惘）

本辑热门游戏

怪物猎人 携带版 3rd　5人

LIKY：《MHP3》中文版完全攻略本即将上市，敬请期待。

寄生前夜 第三个生日　3人

胧月：得知这游戏除去CG外的实际容量不足100M时，我还是很佩服SE的。

AKB1/48 星恋之梦　3人

阿鲁：我忙得一比啊！（不明白的人可以看专题中的乌冬爆料。）

游戏时间

话说小编们每周游戏时间大概多少？我的记录是30小时。

长春 达达

苍穹：一周内通了《二之国》、写完了攻略，存档时间是36小时。

酷洛洛：每周游戏时间=7×24×3/4。

白菜：上面的不全是掌机平台就是了。

阿鲁：至少一半时间都在玩网游，上面两个都是。

马修：我大约是7×3.5，比较杯具……

畜生和触手

145辑光盘“喧闹游园”里有一句“阿鲁在音乐游戏上是个畜生”，这句话让我很迷惘，到底是夸阿鲁呢还是骂阿鲁呢。

上海 Superboy

白菜：这位同学听错了，说的不是“畜生”，是“触手”，形容音乐游戏很强的意思。

阿鲁：白菜你绝对是故意的。

TF卡丢了

贫道的TF卡丢了，可怜我《口袋妖怪黑》的精灵、《黄金太阳》以及《绘心》无数精心画的名作，想在这茫茫大雪中找到已是不可能，而且小西门是乌鲁木齐的繁华地带，茫茫大雪还人挤人，即使不被人流车流碾碎，可能也已魂归垃圾桶了。看来天都在帮贫道，要准备中考了。

乌鲁木齐 无为

乌冬：其实不止TF卡，连NDS卡都很容易找不到。存储设备越来越小，各位同学也都别太粗心啦。

苍穹：个人自从有记忆卡损坏的经历之后就非常注意备份游戏存档了，甚至PS2的存档也会通过软件导入到电脑中。建议珍惜自己战绩的玩家们多做好备份工作。

胧月：继“朕”之后又来了个“贫道”，期待今后“老衲”和“贫尼”的登场。

PSP模型

年末商战要到来了，大作云集我却无小P以对，这让我情何以堪呐。话说到底有没有PSP的模型卖啊，我在网上找了很久都没找到，如果有办法搞一个，我就可以狸猫换太子了。（大汗）

常熟 强强

白菜：有这路子你还是搞3DS的模型吧。

伊娃：没有模型就买个最便宜的山寨机也可以嘛！

马修：伊娃正解，山寨机不仅比模型容易弄到，而且还有点阵游戏。

乌冬：不过用山寨机掉包貌似有点难度啊。



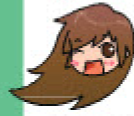
被没收的NDSL

最近RP暴低，NDSL买了不到两个月就被收了两次，这次彻底悲剧：晚上在床上玩《深爱》结果睡着了，我妈夜班半夜下班回家后看见就没收了，没有小N的日子可真苦，还好有《掌机王SP》，没办法，努力学习了，进了班级前10我的小N才有希望回到我的怀抱。

溧阳 管飞

**阿鲁：**你不但玩游戏，还谈恋爱！一次就触犯了学生的两大禁忌，不被没收才怪了。

**白菜：**半夜回到家里看见儿子的床上躺着一个陌生的女人……

**胧月：**不知道白菜玩PC美少女游戏都截一张在线日语辞典当省电屏保吗？

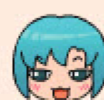
**阿鲁：**这正是《深爱》不能拿满分的原因。

掌机基金会

最近我的脑海里冒出这么一个想法——成立一个“掌机基金会”。资金来源——每次买《掌机王SP》所剩下的两毛钱。我再次建议，每位读者在购买《掌机王SP》后所剩下的两毛钱可随信寄到服务部，由服务部将收得的钱购买PSP和NDS作为幸运大抽奖的特等奖！

广西 黄忠玖

**伊娃：**同学，据我所知，信件中是禁止夹带钱币的吧！

**马修：**两毛钱……大家还是用来买邮票寄回函表吧。

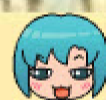
**苍穹：**以前做读者的时候都是让书店老板给我个信封，两毛钱就不找了。

阿鲁和脑残星



Hello！Lucky！继女仆鲁酱之后，这次又是萌之必杀——水手服！还特意把阿鲁画小了，剧情你懂的……底下黑手党不可告人的秘密交易。小编都萌谁呀？

丹阳 Moro

**马修：**我发现了，小编形象里阿鲁提供的想象空间最大，就因为本体躲在盔甲里。

**胧月：**衣服就是本体。

只言片语 最近买卖肉游戏怎么这么流行呢？为什么我却想玩《口袋》了呢？（天津 真甜杏村）

玩家调查1：150辑《掌机王SP》的内容建议

曾经的版块、曾经的小编、历代小编形象贴纸。

常州 清凌碎翼

制作至今为止的搞笑事情大集锦，还有制作攻略遇到的困难。

上海 耗仔

把150辑的封面合并成一个大海报当赠品吧，哈哈。

丹东 WC

总之要回顾一下《掌机王SP》的发展历程，以及各种栏目的变化，以此表现出岁月沧桑，带玩家重温一下历史，或许是个不错的选择。

苏州 浩瀚无边

公开小编们日常工作的场景是怎样的。同时办一次抽奖，中奖者可到编辑部一日游。

石家庄 周岩

让所有曾经的小编们集体写几句感言之类的，一定让所有人内牛满面，我一定是第一个满腔热泪，人生呀！时光……回忆……一起的日子！

吴川 林茂

150辑直接把奖品全换成主机就好了嘛，嘿嘿。

海门 翼

小编们应该回顾一下这几年的经典，讲述一下自己认为有意义或者铭记的事。

张家口 orange

小编间冲突，不限吵架和斗殴。

深圳 猫粮

小编给自己策划个小编专题。

北京 闷男

玩家调查2：《MHP3》狩猎趣事与最喜欢的怪物名

迅龙，因为狩猎时的音乐好听。

深圳 徐可彬

火龙最喜欢了，我用锤子打得好爽。

永康 星之卡

我喜欢神王牙雷狼龙，因为它威猛、帅气、难打（我不是M）。

高州 监狱兔

当然是《MHP3》的代表怪物——雷狼龙，不帅不爱！

汕头 林泽嘉

喜欢岚龙，帅！

常州 查益佳

雷狼龙，因为它最帅！

汕头 纪祯洪

最喜欢的怪物啊……果然还是艾鲁猫！

汕头 Q4R

隐藏BOSS，看起来是最强的怪物了。

广州 洪哥

趣事是在有野生怪的关，杀完BOSS后却被小怪杀了。最喜欢的是大怪鸟。

上海 小行星

年底工作忙，一直没好好享受《MHP3》，惭愧……最喜欢的是迅龙，因为它个头大、速度快、肤色前卫、动作表情帅气！（比它大一点的轰龙我也很喜欢。）

北京 徐辉

玩家调查3：你对盗版（破解）的看法

即使国人的工资水平与国外持平，但贪图便宜的惯性依旧会让大多数人选择盗版。

广州 Jakie

没钱买正版……于是，你知道的。

广东 玥玥

支持，因为我没钱……别鄙视我……

上海 李上网来

破解之神走了，我们怎么办？回来吧！

揭阳 yangM

日文的玩不懂，而日本不出官方汉化游戏，想玩中文版只能等破解汉化啊。

长沙 新闻1分钟

如果我是正派的话我会鄙视盗版，如果我是反派我会支持。而我是有私心的……

广州 李可明

双刃剑吧，没有盗版破解，现在的掌机游戏绝对是有钱学生才能玩得起的贵族玩具；但因此也让国内游戏市场更加混乱，作为游戏爱好者，我很矛盾。

辽宁 朱志文

说实话，现状很无奈，我惟一能做的，就是自己喜欢的游戏买正版。

江苏 Yi之空

现在游戏都耐玩，对于我个人的收入来说，几个月买一个正版玩，也不算有多大压力。但……有不花钱的还是很动心啊。

北京 KIRAR

这个问题比较给力，于是我选择中立……

湖州 东方

我相信，包括我以及所有现在国内的正版玩家，都是因为有盗版破解才能在穷学生时代玩得起游戏；但希望大家条件允许的话，还是支持一下正版吧，不为国内乱七八糟的游戏市场秩序，也能给我们喜欢的游戏的厂商多一分信心！

上海 大白熊

模仿

小编们小的时候是不是也成天模仿动漫中某个角色的出招动作，然后嘴上说着这个招式的名字呢？

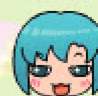
石家庄 神之手

**苍穹：**“你已经死了！”（严肃状）

**阿鲁：**不但以前模仿，现在一样会模仿。以前模仿变形金刚，现在模仿郭德纲。

**白菜：**变个形来看看？

**伊娃：**记得儿时只模仿过《包青天》里的龟仙人，被老妈暴打后再也没有模仿过任何人和事。

**马修：**很多的，比如很小时候拿笤帚当冲锋枪使，后来玩《街霸》了成天喊着必杀技名模仿动作……

只言片语 玩《火纹 光与影的英雄》时，因为剧情太感人，泪水都掉游戏机上了。（大连 索尔）





苏州 Nero

马修：是什么事把Nero同学怨成了这样啊。



汕头 JJ

马修：画个小狗卖萌求包养，这……



厦门 541

马修：很多人喜欢把自己画成眼镜男——话说541的"第三次狩猎之旅"如何啦。



吴川 林茂

马修：纸飞机……应该是好几代人的共同记忆了。



天津 才子

马修：这个可不是马修故意留到150辑的哦，谢谢啦。

你一言 我一语

别人的女友和她老公分手了，我很[一哔]；看着别人搞对象，我的心碎得跟饺子馅似的。

唐山 滨崎Key

马修：这位同学，要有祝福他人幸福的心态，才会有自己的幸福啊。

《MHP3》发售前的晚上，我的小P被没收了，难道我的RP用光了吗？明明还剩不到24小时的说，郁闷！

东莞 陈铭智

马修：想想那些狩猎在兴头上被没收的玩家，是不是比你更闹心？那可是热火上浇盆冷水的感觉。

住校了，买书寄信填回函表什么的太麻烦了。手机被老师摔得七零八落，可怜我才买四个月的E72……收其他人的就没砸。

贵阳 刘媛

马修：这……老师就这么摔坏了学生的东西了？

我们班上有同学把刚买的PSP-3000带到了学校，结果被老师给砸了，还叫了他家长，结果他的NDSi LL也被砸了。555……

苏州 L·神奇

马修：我相信大多数老师知道尊重他人财产的。可这个别的……学生是有错，但错不当摔机啊。

如果PSP2等3DS发售后再公布，想再翻身就很难了。

张家港 ある

马修：放心，索尼和第三方的关系其实一直不错的，各位期待PSP2的玩家也别灰心沮丧嘛。顺便说下，这位同学的昵称读为"阿鲁"。

记得一年前说希望自己的生日中奖。结果又到了一年后的今天，我还是没中奖。算了，RP太烂了……

清远 洪博

马修：所以么，大家记住，千万不要在碰运气的事情上和自己打赌。

NDSL屏幕压碎了，不修了。坐等3DS，我的小N，你安心成仙吧。

徐州 郭怀远

马修：3DS也快了。说来这半年马修这收到三四起NDS被坐坏的消息——大家都善待自己的主机吧。

3DS出来后，只能玩正版游戏吗？

厦门 大象

马修：在烧录卡出来前，也真就得玩正版。而且3DS也采用了PSP那种升级防盗版的功能，所以以后的破解之路也会是"魔高一尺道高一丈"了。

各位小编第一次来到编辑部的所见是什么？

北京 Mika

马修：很负责地告诉你，大家看到的都是一个办公室里，一帮上班族在对着电脑或游戏机在工作。嗯，就是这样！

马修，你的小编名是不是来自于《高达》里的黑色三连星中的那个？

厦门 十刀

马修：虽然我觉得黑色三连星作为战士很不错，但本人的"马修"乃是来自《最终幻想战略版A》的主角名字哎。本人的马修用日文写作"マシュ"，黑色三连星和咱同名的那位大叔的名字写作"マッシュ"。

我终于发现了比掉档更悲剧的事，那就是玩《机战L》时练了一个机体，可是在下一场战斗中他却背叛了我，让我打得好苦啊……

扬州 刘楚天

苍穹："对不起，我是卧底"，这句话可不是只有玩家一方的角色才能说的。个人至今仍对《TRS》中黑骑士齐格的背叛耿耿于怀。

只言片语　我在狩猎的道路上迷失了方向，期待《掌机王SP》的《MHP3》攻略。（哈尔滨 内涵的鸵鸟）


哈尔滨 BLOOD

马修：自画像上看，BLOOD同学是个瘦而倔强的女生。



中山 陈俊宇

马修：这是一张让我想起泉此方的正太脸。


福州 芭乐神

马修：又到了“画小编时间”了，RX-78阿鲁，右手的武器竟然是抱枕。



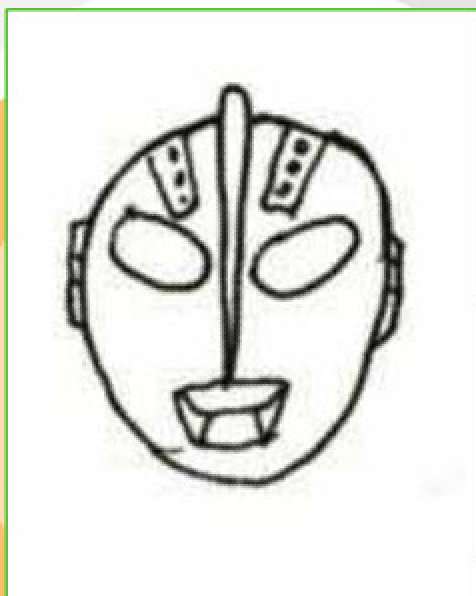
高州 Tracy

马修：酷洛洛必杀之“酷洛洛钢拳”。



北京 郝俊

马修：酷洛洛新必杀，有点像《机战》里BOSS机器人某大招的单人版。


新昌 Winder

马修：最后这个……姑且算作酷洛洛的同类吧。

老了

关于掌机，现在由于是高三，掌机与我绝缘了，但3DS还是挺期待的，如果以后出了3DS版的《MHP》、《初音》……神游一定要把大陆行货3DS给弄来啊。小编们你们有什么期待的游戏？最近听闻我最喜欢的《黄金太阳》昔日威风已逝，我只能感叹：人老了，都七年了……无意间发现了那沉睡于书桌中多年的GBA，回想起和同学一起把《机战J》通关二周目的日子，回想起当年几乎满口袋装电池的日子……唉，人老了。

桂林 Kimi酱


LIKY：只要是第三方的，推出3DS版都有可能。


白菜：你的昵称和正文有着极大的反差。


马修：你才18就总自称老了，让马修我情何以堪……

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王SP》第14、15辑、第22辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40、41、43辑、第62、63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～112、131～133、147、148、150辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第149，定价：12元。《掌机王SP》第103、143辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～18、29、36、37、38辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》、《PSP专辑VOL.11》定价：28元。《NDS宝典》定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》，定价12.00元。《卡牌·桌游》第7、9辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
罗修紫星	135	玩家点评	大家的水族馆	真实姓名
—	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
杨翊	141	玩家点评	魔法门 英雄交锋	稿费逾期退回，请重新确认地址邮编

只言片语 虽然高三了，但对掌机王小组的《MHP3》攻略本一定要支持，加油！。（大连 紫血青龙）



临近年底，破解界迎来了一次大事件，久攻不破的PSP go防线终于被破解小组攻破了，PSP go现在也可以玩ISO了，趁着《MHP3》的热潮，这个新年想必大家都是相当开心的。下面来看看本辑的问题吧。

栏目主持：LIKY



用iPhone 4上网，流量大吗？

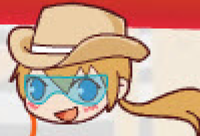
汕头 林泽嘉

大，很大，如果没有流量包月，请慎用GPRS或者3G，尽量用Wi-Fi来上网。还有一点要注意，就算你不上网，iPhone 4在后台也会自动联网费流量的，因为它会自动同步很多数据，不过可以在设置中关闭。



《3rd》的雷狼龙应该怎么打？它有岩龙一般的外壳，会弹刀，有电龙的放电，迅龙的灵活，轰龙的怪力，弱点在哪？什么属性克雷狼龙？

高州市 黄祖尧



雷狼龙主要弱冰属性，弱点在头部，具体的肉质吸收数据如左下表。至于怎么打，非三言两语说得清啊，自己多多观察它的行动方式，慢慢摸索吧，以后有机会我们在光盘中收录一些高手视频来帮助大家。

普通状态	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	45	50	60	15	20	20	0	5	100
身体	25	25	35	5	5	5	0	5	0
背	40	36	30	10	15	15	0	5	0
前脚甲壳	25	30	25	5	5	10	0	5	0
后脚甲壳	36	35	35	5	5	10	0	5	0
脚	30	30	30	5	5	5	0	5	0
尾	27	25	20	5	5	10	0	5	0
尾尖	21	15	10	10	10	15	0	5	0

带电状态	斩击	打击	射击	火	水	冰	雷	龙	气绝
头	60	65	70	20	25	30	0	15	120
身体	36	30	40	5	5	10	0	5	0
背	50	50	35	15	15	20	0	5	0
前脚甲壳	36	36	35	10	10	15	0	5	0
后脚甲壳	40	40	45	12	10	15	0	5	0
脚	36	35	40	5	5	10	0	5	0
尾	27	25	20	5	5	10	0	5	0
尾尖	21	15	15	10	10	15	0	5	0



PSP有时不能调音量，按了声音也不能加大或减小，还有时直接按哑了，求解。

汕头 周铭浩



直接按哑了？该不是把音符键当做调节音量大小的键了吧，那个长按就会静音的，调节音量是“+”和“-”键。如果排除以上可能，那就是按键面板有问题了，拿去修一下吧。



GBA烧录卡要怎么烧录？要买什么？最近玩《黄金太阳 黑暗黎明》，想重温一下GBA版《黄金太阳》。

韶关 詹沾



GBA烧录卡当年有EZ、GBALINK、SC等等品牌，不过估计现在很难买到了，GBA烧录游戏一般都要使用专门的烧录软件，不像现在NDS的可以直接COPY到TF卡中。我看你也有PSP主机，不妨用PSP的GBA模拟器来重温，岂不是更好？



玩盗版的PSP上网会不会像X360那样被BAN机，额，PSP怎么上网额？

只言片语 好玩的游戏都扎堆了，就是放假也玩不过来啊。（天津 siriusblack）



另外，PSP摄像头哪里有卖？要好多钱哪？

荆门 胡逸天

不会不会，完全不会被BAN机，可以放心上网，至于怎么上，需要PSP连接Wi-Fi热点才行。至于PSP摄像头，130万像素，索尼官方售价5000日元，折合人民币约400元左右，不过国内要买只有去淘宝了，价格350左右都可以买到。



为啥我的烧录卡插入NDS后会出现黑屏，然后出现“本体错误”之类的词？

上海 黄浩



应该是你的烧录卡内核有问题，请更新最新的内核。



Mac电脑独占的iMovie影片剪辑软件现在也移植到了iOS上，请问移动版的iMovie支持哪些系统固件和机型？有哪些主要功能？

广州 林友杰



目前移动版的iMovie只支持iOS 4.0以上的系统固件，且只能运行在iPhone 4和iPod touch 4上。因为iPhone 4和iPod touch 4本身支持720P高清拍摄，所以本次的iMovie也增加了720P分辨率的影片编辑、切割、合并以及输出等功能。另外iPhone 4的iMovie还可以让你选择音乐库中的任意歌曲作为剪辑影片的主题音乐，且音量可调节。

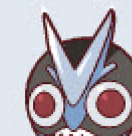


1.CSO格式的游戏怎样还原为ISO格式的游戏？

2.PSP-2000及PSP-3000的滑杆如果坏了，该怎样修好？听说PSP-1000可以直接换，2000/3000不能，是这样吗？

3.一些游戏机周边厂家生产的非外挂电池，与原装相比谁更好一些？

郑州 风间铁心



1.最常用的ISO-CSO互换软件是Ciso，已经是老软件来的了，可以自由转换为ISO、CSO以及DAX格式。

2.自己维修是比较困难的事情，还是推荐去商家换新吧，现在滑杆50～60元就能更换了。至于三个机型的滑杆更换方式其实并没有太大的区别。

3.容量参数相同的情况下，两者的使用情况一般不会有太大差别，但如果这位读者是想用来做开启工厂模式的神奇电池，那就只能选择原装电池了。



《黄金太阳 黑暗黎明》在月之灯塔那个城镇少拿了一个水精灵，通关后能否拿回？最终BOSS的HP大概有多少呢？

江苏扬州 刘楚天



这里指的应该是首都ベルフネ民家内的水精灵シトラス吧？很遗憾，在剧情发展到可以操纵船只时就无法返回首都了，错过的精灵自然也拿不到，这也是本作一个非常不厚道的设定。最终BOSS的HP大约为1万，如果玩家先击败了火山、幽灵船等处的隐藏BOSS的话，最终BOSS完全不够看。



《MHP3》中我安装了“媒体安装”，可为什么游戏过程中有时会出现安装文件损坏，并要求重装，请问小编这是怎么回事？

浙江 施一



一般出现这种情况有两个原因，一是使用了金手指码对游戏进行修改，不过这也是个别问题，可以尝试把金手指关掉，二是游戏读取过程中关机或待机，这时系统会认为安装文件损坏，这种只要再次把媒体功能打开就可以了，无需重装。如果两个情况都不是，那可能就是记忆棒的质量问题了。



请问PSP右边4个按键能用多久？我玩《GT赛车》已经1年了，每个星期玩1次。现在发现×键比○键（平时油门只用×键，○键当确定键用）软了一些，而且键程长了一些，换导电胶方便吗？为什么我用了3年的PS2原装手柄还挺硬朗呢？

杭州 朱建贤



以我的亲身经历来告诉你吧。我用的是PSP-1000型，已经差不多5年了，目前为止左右各换了1次胶垫而已。如果真如你所说每个星期只玩1次的话，那么坚持个三四年肯定是没问题的。油门要按住不放，胶垫的磨损度自然是高过另外的按键的，变软也是应该的，但这并不代表那个键就快不行了。我的PS2原装手柄最长寿命为5年，期间狂玩高操作的格斗游戏，最后还是因为失窃而烟消玉损的……

小编寄语

苍穹

◎近期阅读：《盗梦空间》。购入了《Inception》的相关书籍，第一次读剧本类的文字，感觉还是挺新鲜的。先通过文字产生联想，再与电影中的片段进行对比，进而揣摩导演在运用镜头时的想法。不过个人认为无论“奠基”还是“盗梦”都没有翻译出“植入意念”的韵味。

◎从最初对《第三个生日》公布的“爆衣”、“服装”、“出浴”等宅要素嗤之以鼻，到二周目过后抛开游戏的各种附加内容，单纯地体验高难度下攻关带来的乐趣，个人认为本作绝对配得上“佳作”二字。既然SE都抛开了“寄生前夜”的主标题，玩家们在评价游戏时为何却不愿放开《PE》所带来的情结呢？

◎非常期待3DS上的《生化》，不过老卡啊，吉尔那厚厚的嘴唇是怎么回事啊喂！

白菜

□感冒了，绝对是被阿鲁传染的，但是我熬了4天左右就痊愈了，阿鲁一星期下来还在受苦受难，看来还是我的抗性比较高，人还是不能太宅，哼哼哼哼……

□自从第149辑《掌机王SP》上市以来，某人可怜的小熊就时常遭到惨无人道地凌辱与围观，这让我重新体会到一句话的正确性：人都是有好奇心的。

□与母亲通电话时，聊到了压岁钱的问题，惊觉今年回家就要发钱了，一时感触万千……想起学生时代那些领压岁钱每次都过3000的朋友，不知道工作后怎么样了（笑）……

□《Fate/Zero》都动画化了，蘑菇你敢定下《魔法使之夜》的发售时间吗？

阿鲁

■又一次体验到了深圳那大起大落的温度，而一向认为身体不错的本人这次也因为偷懒没有准备足够的保温设备而中招了，害得冬至那天聚餐吃羊肉都没能去，我一定得找机会补上这一顿！

■在深圳过了第二个生日，和去年的独自一人在宿舍吃泡面相比，今年可是要热闹得多。看着一堆人开心地吃着饭，本人由衷地高兴，心想：“你们吃了我的，迟早要叫你们还回来！”明年的12月就是本人的第三个生日，不知道届时会不会习得“深潜”这个技能呢……

■本辑《掌机王SP》碟里的《MHP3》恶搞短片是由本人自编自导，其他小编一起合作的原创作品，由于是第一次尝试做此类短片，不足之处还请大家多多包涵。

LIKY

◆临近年底真的是够忙的，《MHP3》的攻略本是很浩大的工程，大家都在努力，很快就要上市，大家多多支持。

◆麦兜现在正是咿呀学语的时候，经常会爆出让人惊愕的话，昨天给他喝水他不喝，还一把把杯子推开，我就假装生气地说：“你怎么这么坏脾气啊，谁教你的？”他咿咿呀呀地说：“爸爸教的！”当时就把我给逗乐了。

◆看了《让子弹飞》，感觉很扯，难道是我没看懂吗？

◆处在要感冒还没开始的临界状态，喉咙不舒服，没胃口，这种感觉也很难受，天气转冷，好多人都中招了啊。

咕噜 （美编）

◆利用朋友的工作关系，到了水贝珠宝批发市场，参观了国内最大的黄金批发圣地，一到展厅放眼望去，真的是金碧辉煌、金光灿烂，满屋子都是黄澄澄的，十分晃眼。让我大开眼界的是，那些批发商挑选黄金就像在菜场里买菜一样，一串、一扎地往篮子里搬，看得我是一愣一愣的……原来买金也可以用篮子装

◆2010年总结：自己还很健康地活着，家人也过得很好，父母退休工资年年有涨。放眼明年，我希望GPD增长，免得我失业；希望房价不要狂跌，免得我又动了借钱买房的念头；希望我的家人健康幸福，才是我最大的心愿。

伊娃

■UCG女编铃同学是我见过的最“博爱”的女生，女孩爱的她都爱，女孩不感兴趣的她也一样不落。虽是个单纯可爱的小女生，可同时也有相当邪恶的一面，每晚在我房间跟我唠叨我最最避讳的恐怖情景，从她幼时的灵异事件到大学宿舍的无腿女鬼到经典的恐怖电影场景再到现今的恐怖游戏，我一再强调禁止此话题，她反而越来越带劲……这种精神攻击不是一般地折磨人！

■短短一个月，家人、亲人、朋友相继出意外，心理的承受力已经达到了极限，希望所有我认识的人都能平安！



马修

◆一转眼新的一年来了，一转眼150辑就来了……嗯，祝大家和《掌机王SP》明年都会更好。

◆做完上辑忽然发现2010的年假还没请，于是赶紧在2010年最后一周请了年假。正好老爸老妈来了，可以多陪陪父母了。

◆借着年假的休息时机玩了《高达无双3》，战斗和画面都不错，纯宇宙战没了就没了，战场小就小了，但完全脱离原作的剧情让本人超没感觉。好歹该给角色们些独立剧情列传什么的吧。本人玩《无双》类作品，完全是先对原作有爱然后才玩该历史背景下的割草游戏的——不指望下一作能《高达无双》能多完美，但好歹给喜欢原作的玩家一点满足嘛。



胧月

★接上辑小编寄语，《让子弹飞》是神片，之前网络上风传的"经典台词"中最惹人反感的那几句被证实为杜纂，实在太好了。

★《SPEC》最后一集让整部片子提高了一个档次；《医龙3》最后一集在让我热血了两分钟后依然动摇不了大烂片的盖棺定论，三部TV版还真是按一流、二流、三流排序的。

★玩《灵魂能力4》定下"无投技"的新规则，谁按了投技就得请客吃饭。大家要知道，玩这游戏按投技有时完全是下意识的，但我依然稳赚不赔，秘诀就是——纯看不打。

★据制作人透露《灵魂能力》要出新作了。本人意思是，要么你就做做好，要么就干脆把香华这个角色删除吧，让我少点纠结。

★《无尽传说》女主角非常漂亮，以往藤岛模仿猪股画风遭人喷，现在猪股模仿藤岛画风反而神了，藤岛老师挺可怜的。



澄香 （美编）

☆因为各种原因，最近热门的电影都没有看。希望有时间可以补上。

☆朋友问我要什么新年礼物，我答：你买的都喜欢。朋友鄙视地说了一句：这么懒的借口，没有丑女人，只有懒女人。

☆好朋友最近面临一个人生中的重大选择，认真地询问我的意见。我只能回答我所看到的想到的，但是最终做什么样的决定我想每个人自己心里最清楚。每个人都有选择自己喜欢的生活方式，追求自己理想生活的权利。但是在选择的过程中总是要放弃一些东西，有得必有失。

☆记忆中以往的一年中最后一天晚上都是在家看电视度过的，今年想过得更有意义一点，于是和几个朋友约好今年一起出去外面倒数，我想应该会很开心。

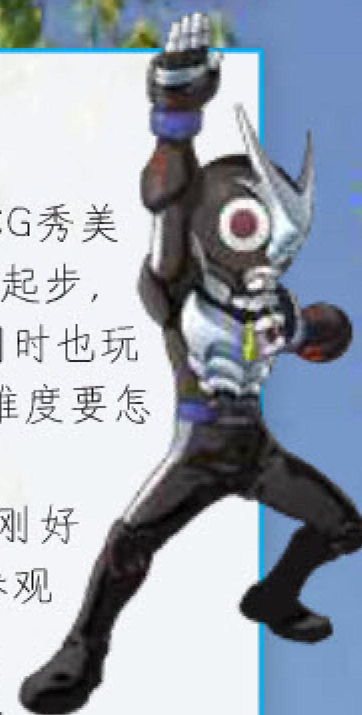
☆世界如此大，大到我们距离如此遥远；世界如此小，小到我们的心如此靠近。



乌冬

◆《MHP3》游戏时间正式突破200小时，任务基本已经清完，正式进入装备追求阶段，感觉这作的这作怨念素材获得几率提高了不少，在Wii版《MH3》里死活不出的大地龙玉现在几乎每打一次峰山龙都有，而逆鳞那些更是大街货。不过说到几率，极品护石的鉴定几率还是和《MH3》一样低，玩那么久都还没见过加匠的护石长什么样子，成为了目前最怨念的东西。

◆当各位读者看到这辑《掌机王SP》的时候相信已经是2011年了，在这里祝愿大家新年新气象，2011年有新的开始。



酷洛洛

过◆本以为《第三个生日》只是款放CG秀美女游戏，玩上手才发现难度这么高，Hard起步，打EP2的BOSS已经有点力不从心了，但同时也玩得非常爽快，只是不知道通关后的追加难度要怎么玩下去。

◆24号去AGS做采访，因为时间刚好与辻本良三的采访撞上，无法到大舞台参观开幕式，一睹陈冠希的风采，很是可惜。不过正如胧月所说，见一个业界名人好比获得一个成就，这趟能与搿本良三以及心目中的偶像男声优杉田来了张合照，算是无憾……完了，原来我还没找小岛秀夫呀。



▶希罗曰："任务完成"，然后按下自曝键。



Juxi （美编）

住家附近的大商场开业，于是兴冲冲拿着某人送的购物卡血拼，谁知买单时被告知因为是加盟店还未联网的原因，卡不能用，最后只得自掏腰包。

终于过了几天清闲日子。不用做饭，不用拖地，也不用洗衣服，每天回到家要吃只管张嘴，有老爸在身边的日子真是幸福！



紫血漪 （美编）

◎新年：眨眼新的一年到了，新年快乐！

◎电影：近来忙着房子装修，没赶上组里一起去看电影。只能在网上补看了《让子弹飞》，发现我的一堆电影券都没花，没时间呀。

◎最近的新闻：股票大跌，物价房价上涨。

◎分享：刚知道了一个知识，猪的一生是无法抬头看到天空的，我抬起头，望望天空，突然感觉很快乐。

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上✓，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划✓，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

叶东晨 昵称：Rain

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《生化》、《无双》、《GTA》
地址：安徽省巢湖市居巢区东苑新村3幢2单元304
邮编：238000
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！



姜雅琪 昵称：红色灵猫

性别：女　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA、GB
喜欢的游戏：《口袋》、《无双》
地址：广东省广州市越秀区越华路朝天坊29号603房
邮编：510030
E-mail：shaguaxue2@126.com
想说的话：希望有志同道合的朋友一起打机，自己一个人太寂寞了。

刘楚天 昵称：ム-コ

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋》、《牧场》
地址：江苏省扬州市文昌中路芍药三条巷3号
邮编：225001
想说的话：没钱买NDSi，好悲哀啊！

劳智浩 昵称：LH

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSi、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《火纹》
地址：广东省佛山市禅城区兴民街23号
邮编：528000
想说的话：爱《口袋》，爱《黄金太阳》，也爱PBO！

周楠 昵称：雪人

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《MGS》
地址：浙江省海宁市海州街道海宏花园1幢9单元702室
邮编：314400
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

胡浩 昵称：菜猎人

性别：男　年龄：24
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《逆转》、《黄金太阳》
地址：湖北省武汉市青山区公园家小区3-2-201
邮编：430080
想说的话：以前的小编紫枫去哪里了啊！

只言片语　小编们，请将回函表的萌风格发扬光大吧！（贵阳 孤狼）

舒经儒

性别：男　　年龄：22
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《WE》、《FF》、《DQ》、《逆转》、《无双》
地址：福建省福州市闽侯县上街镇大学城福建师范大学旗山校区C6–2＃318
邮编：350108
想说的话：最近迷恋上收藏旧掌机，不知编辑部还有没有，最早的NDS也行！

黄忠玖　昵称：自由の翼

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》、《高达》
地址：广西百色市百色高中理补3班
邮编：533000
想说的话：该是为自己以前的所作所为赎罪的时候了……

张睿　昵称：地精

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《战神》
地址：北京市昌平区东小口镇太平家园24号楼509
邮编：102218
E–mail：zr–yx@126.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

张维纬　昵称：BK-201

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《战场的女武神》
地址：福建省闽清县梅城镇解放大街51号太阳大厦705室
邮编：350800
想说的话：月光之东是琉璃色的黎明，愿你我的明天都迎来万丈光芒。

赵航　昵称：龙 D

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《魔界战记》
地址：河南省郑州市高新区樱花街2号郑州中学高三3班
邮编：450001
E–mail：zh.edward1412@126.com
想说的话：话说“交流空间”为什么鲜有河南读者呢？

柳智勇　昵称：街角

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《黄金太阳》、《王国之心》
地址：福建省厦门市同安区西溪花园B幢203、204室
邮编：361100
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

曹晨　昵称：cchpm2

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《王国之心》
地址：上海市闸北区宝昌路751弄5号
邮编：200071
E–mail：cchpm2@126.com
想说的话：希望大家朝着《掌机王SP》这个目标前进！

胡政鹏　昵称：老贝

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《CLANNAD》、《尤歌朵拉同盟》
地址：江西省九江市开发区九棉一厂四区七栋2单元302室
邮编：332000
想说的话：第一次回函，请多关照。

宋金东　昵称：崩龙

性别：男　　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《无双》、《空轨》
地址：河北省邯郸市丛台区朝阳路15号9–4–10
邮编：056002
想说的话：永顶《MHP》！欢迎联机，支持阿鲁宅男流！

毕野　昵称：死神少年

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《初音》、《噬神者》
地址：吉林省松原市宁江区文体局
邮编：138001
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好！

薛昊　昵称：MGS先生

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《黄金太阳》
地址：新疆塔城市宏迈小区1号楼1单元501室
邮编：834700
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

掌机王自由谈



本辑收录的是一个玩家的故事，从《黄金太阳 黑暗黎明》切入，讲述了作者从对掌机游戏热爱执着到淡漠放弃、如今又再次重拾。还是那句话，浮躁的未必是游戏本身，平心静气去面对如潮的游戏，拿出当初最执着最沉迷时的热情，去细细体会，也许你会发现游戏带给你的乐趣其实并没有变。



栏目主持：马staffs

黄金的太阳，再续的掌机路

文 惬夏

《黄金太阳 黑暗黎明》的汉化版终于出来了，真是感谢汉化小组。时隔多年，当我再次玩上《黄金太阳》时，看到昔日并肩作战的罗宾已为人父，心中真是十分激动，有种老朋友相见的感觉，清新的画面、强大的召唤，都勾起了我以前的回忆，回忆起了当年玩掌机游戏的那个疯狂的日子……

疯狂游戏之日

我接触游戏的时间比较晚，当我玩FC时，PS2已如日中天了，在家里人的监督下，我这个“乖”孩子错过了街机的辉煌，连当时风靡大江南北的《KOF97》都不会玩，PS2更不知为何物知，由于家人对游戏过于反对，我只好一直偷偷在同学家里蹭机玩。还好，在偶然的机会下我认识了掌机。

我有一个习惯，放学后总喜欢和同学到镇上最大的玩具店——八角亭逛逛，一般都是逛多买少。这天，老板娘拿回了不少新货，她的儿子拿出一个四四方方的盒子得意地告诉我们：这是新游戏机，Gameboy。我们好奇地凑上去，小小的屏幕里竟然能玩到



和FC差不多的游戏，细细一看，原来是《格斗之王》！着实让我吃了一惊，其实之前我还花了80元买了一台代代星游戏机，外形很像GBA，只是屏幕很小，分辨率极低，游戏卡少，除了那号称“杀猪声”的音效还可以，其他的都不堪入目，被我和同学笑称为马赛克机王。我向老板娘询问GB的价钱，她不紧不慢地瞥了我们一眼，对我们这帮穷学生说：“250元。”

250元对我来说是个天价，没办法，自己太喜欢这游戏机了，只能从省钱开始。省钱的日子是痛苦并快乐的，这段时间零食不敢买，钱不敢乱花，还经常跑到玩具店去看老板的两个儿子玩GB来解解馋，看着自己的钱由10元变到50元、100元时，心中有种莫名的成就感，艰苦的两个月过去了，在我极度省吃俭用和奶奶的资助下，我终于攒够320元，这时，老板娘告诉我，她拿回了彩色版的GameBoy，只要300元，叫我买彩色的比较划算。我对比了一下，毫不犹豫地选择了彩色版，也就是GBC，但计划中的《牧场物语》、《口袋妖怪》、《格斗之王》就不够钱买，最后一番讨价还价，我终于以315元抱回了一台紫色的GBC和一盘《格斗之王2004》的单卡。

这款《格斗之王2004》当然不是街机版原作，很多招都连不出来，还好游戏能够选用的人物很多，而且我觉得该游戏的电脑AI太低了，在困难模式下也很容易通关，还有不能放出援助角色……后来我又陆续买了不少卡，其中我玩过的第一款RPG是《水浒神兽》，我是通过它才开始了解RPG这个神奇的世界的，《水浒神兽》的画面在当时相对于GBC来说算是很不错的，总体素质也相当高，玩法有点像我后来接触的《口袋妖怪》，这个游戏是我当时玩得最投入最着迷的GB游戏。在玩GB的这段时间，我认识了人生中的第一位掌机挚友，叫“星”。与星相识完全是偶然的，当时我在游戏店买了一张《龙珠斗剧》的游戏卡，第二天去，星也在游戏店里看卡并喜欢上了《龙珠斗剧》，但被我前一天买了。当我放学去到游戏店时，星就问我：“你玩GB的？”“嗯，你也玩？”“嗯嗯，听说是你买了《龙珠斗剧》，好玩吗？”“还好吧……”

你一言我一语中，我们就认识了，我很慷慨地把《龙珠斗剧》和一些GB卡借给他，也向他借了一张合卡——星当时玩的是一台厚GB。我们的关系发展得很快，每天中午我们一放学就在游戏店见面，从游戏谈到动漫，又聊到生活趣事。星是一个很乐观开朗的人，虽然年龄比我小，但玩游戏比我有天赋，这是我不服气但又不得不接受的事实。



GBA时代的快乐

星和我在镇上两所不同的学校读书，我比他大两届，我一直认为是掌机让我们两个生活在两条平行线的人有了一个交汇点，让我们相识。当时，星总喜欢跟我说，他以前玩过同学的GBA，画面很漂亮，比GBC还好，而且还多了两个按键，他炫耀在GBA上玩过《三国志》，更特别强调武将单挑时比GB版的震撼很多。我当时根本没有GBA这个概念，总是觉得他在忽悠我，不过还是听得津津有味。

上初三的时候，玩具店果然拿回了星所说的GBA，GBA有着更宽大、更好的液晶屏幕，有着简单3D效果的游戏，而且还兼容GB游戏，只卖500元，性价比很高。望着相形见绌的GBC，我有了喜新厌旧的念头，把它便宜卖给我的同学，凑足钱来买GBA，经过多次软硬兼施，同学终于大发慈悲用220元买了我的GBC和四张游戏卡。买GBA之前，





我感受到竞赛游戏的另类和搞笑；《格斗之王EX2》让我离开街机也能随时随地玩到如此优秀的格斗游戏；《三国志A》让我在虚拟世界里当了一回指点江山的一代霸王；《黄金太阳》让我在掌机上体会到了缤纷多彩的游戏画面，和丰富的解谜乐趣。星还是继续玩着他的GB，我和星的关系也越来越好，我们放学总会聚到一起，讨论着玩游戏的心得，他胡扯着怎样千辛万苦捕捉《口袋妖怪》的精灵，我乱谈着怎样在《黄金太阳》的竞技场多少连胜，接着两个人又不免一番互损，我总是觉得和星讲讲游戏的见解比听老师讲枯燥的课本更有趣，初三的日子就是这样堕落、空虚并快乐着！

我很幸运在学校附近的书摊看到了《掌机王SP》。我如获至宝，翻着一页页的《掌机王SP》，让我看到了一个色彩缤纷的掌机世界，我惊喜地发现，这个世界是如此庞大而充满生气，原来还有PSP和NDS这么先进的掌机，原来GBA全国报价才400元……虽然PSP和NDS很强大，但有自知之明的我，并没有去想太多，我还是乖乖凑钱打算买GBA。

春节过后，我凑够了钱，和同学到市里的电玩店买回了一台粉色的GBA，从此，我进入了玩掌机的巅峰时期，即使是后来玩NDS和PSP也没有这么开心过。拥有GBA的期间，我玩到了很多很多优秀的游戏，《牧场物语》让我体会到了农场生活的自由与惬意以及大自然的美丽；《马里奥赛车A》让

掌机次世代的迷茫

初三的暑假过后，我带着我的GBA到了市里去读高中，星还继续在他的学校读初中，我们要有一段时间不能一起玩游戏了。新学校和我想的恰恰相反，我们班没有人玩掌机，玩的也只是初中时曾经玩过。在校园玩掌机的也难觅其踪，宿舍的哥们儿不是玩





《魔兽》就是玩《极品飞车》，竟将GBA归类为儿童玩具。狂汗之后，我只能孤独地玩着GBA，浑浑噩噩地熬过了我的高一，这段时间我总是怀念和星玩游戏的日子，我们平时也只能在电话中交流游戏。到了高二分班，一天中午，在我玩《黄金太阳》时，我班的小胖告诉我，他看见隔壁班有人在玩PSP——小胖是班上为数不多的那种分得开任天堂不是卖伞而是卖游戏机的人，据说他曾经还有一台PS。我听后，放下GBA就跟他走出去。

那人玩的是《怪物猎人 携带版》，之前我也在《掌机王SP》的视频里多次见识过PSP的华丽画面，不过第一次亲眼在PSP上见到，还是感觉画面要细腻清晰很多。由于玩PSP的这位仁兄过于内向，还有我们的掌机等级相差甚远，我并没有告诉他我也玩掌机，也没请教他的大名，只是在那里静静地看着他穿着华丽的装备和武器被轰龙秒杀了一遍又一遍。不久，我还在食堂看到了有人玩NDS……

在高中的最后一年我分别买了iDS和PSP，也正式由买D卡转型到烧录，我不知是因为长大了导致兴趣发生改变，还是面对着完全免费的游戏，我慢慢对游戏不那么感兴趣了，玩游戏也不像以前那样慢慢品味，不再执着要完美通关。在游戏大作频至和学业的双重压力下，不少大作被我烂尾收场，甚至很多游戏也只看看开场CG，遇到难玩的也觉得慢慢专研是多么的浪费时间，于是干脆用金手指。每当和星聊天的时候，我们总会不约而同的聊到玩游戏的心情，星经常说，有时宁愿把以前的《掌机王SP》拿出来温故一下也不想玩游戏；我则很无奈的说，真希望我只有一台GBA，星说，你只不过是怀念玩GBA的那个时候而已。我统计了一下，玩PSP和NDS通关的游戏总和比玩GBA的一半还少……



掌机，我回来了！

大一的时候，我买了一台笔记本电脑，性能较为强悍。而玩《孤岛危机》、



很喜欢狗狗，只是学校不许在宿舍养狗，（汗）但是现在可以养好几只了。

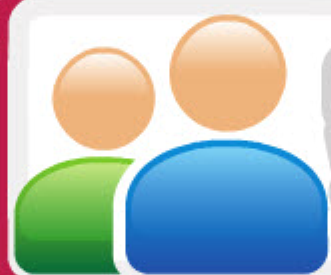
慢慢地，在陪女友玩游戏的时候，我似乎感觉到了很久以前那种久违的感觉，也许是在游戏中还附加着什么。看到女友因游戏过关而欢呼时，我也跟着欢呼，是发自内心的欢呼，看到我们共同努力而越来越接近完美的精灵图鉴，我们都感到很开心。我找到了这几年一直失去的东西，以前玩游戏是为了通关而通关，现在是在享受游戏时顺便通关，想不到让我感悟的不是一线大作，而是我的女友，我已经决定明年再买一台NDSL。

如今，《黄金太阳 黑暗黎明》已经汉化了，重新继续我的掌机游戏生涯的同时，我也发现，我的掌机之路，也恰恰如《黄金太阳》般——太阳、黑暗，到现在

联机玩《魔兽》也让我体现到电脑游戏的众乐乐。在电脑大作的面前，我一度觉得PSP游戏的画面毫无优势，甚至落伍。好长的一段时间，我都沉迷在电脑游戏中，认为掌机不再适合我。

大二伊始，我有了一个女朋友，为了讨她开心，我找到了尘封的NDSL，因为NDSL号称是女生的绝对杀手。当我把NDSL递给她时，她很惊讶地告诉我，她以前有一台小神游SP，她还特别喜欢玩《口袋妖怪》。看到她爱不释手的样子，我乐歪了……女友玩游戏相当有天分，《新超级马里奥兄弟》可以一连几关都是一命通过，《马里奥赛车》也常常刷新我的记录。（其实是我玩游戏笨……）为了显示我在掌机领域是多么的老道，我也悄悄地在网上和《掌机王SP》看一些游戏攻略，盼望着女友在游戏中难住的时候，及时给予帮助——屡试不爽，女友越来越佩服我。女友最喜欢的是《任天狗》，她说





玩家点评





NDS 迈克尔·杰克逊 生涯

◆类型：MUG◆厂商：UBI

评论人 雪域龙魂 评分 7

作为一个《应援团》爱好者，本人对该游戏还是很关注的，游戏的人物制作相对于其他平台……我只能用“Q版化”或者是“粗糙”来形容了。而对于《应援团》老玩家来说，本游戏的韵律掌控难度中规中矩，初期每首歌曲只能选择简单和普通难度，只有将两个难度解决后才会开启真正体验韵律节奏的困难难度，不过笔者相信应该还有一个未解锁的高级难度，由于时间关系笔者还没有完全打通。

操作方面，由于本作并非《应援团》的续作而只是借用了《应援团》的游戏方式，气力槽的计算上有一些不同，应援团老玩家初期上手会有一定的不适应。游戏的要素不少，左下角的积攒圆块、右下角可积攒的五角星，以及游戏中很多的show time的间隔时间的自动翻倍加分，不过整体上说操作手感偏慢，新手容易接受，但是《应援团》老手反而可能需要适应一段时间了。而且按照惯例，本作依旧很杀屏，各位需要注意贴膜的损耗度。



因为容量的问题，本作只收录了MJ的十二首歌迷比较熟悉的歌曲，但也挡不住MJ迷们的热情。本作的素质整体上说只能算是中等，但由于借鉴了《应援团》的系统，倒也算是中等略偏上，推荐给《应援团》迷和MJ迷，会让你眼前一亮的。

PSP 梦幻之星 携带版2

◆类型：A·RPG◆厂商：SEGA

评论人 飞蓬草 评分 9

作为《梦幻之星》的续作，一场接一场的战斗，丝毫没有任何的拖沓之感。而紧随战斗而来的剧情，更是为本游戏起到了锦上添花的作用。可以说，这是SEGA公司的鼎力大作之一了。

剧情流程大约在30小时左右，而如果想要完美的话据笔者估计，至少需要300多小时的时间。所以其耐玩度没得说。虽然本作是个悲剧的结局，可在流程之中，也不乏一些经典的搞笑成分。因此，本作虽不是纯粹的RPG，可一样会受到所有RPG迷们的喜爱。

在战斗方面，近程、远程、法术以及各种陷阱，组成了本游戏的战斗系统，几乎



迎合了所有玩家的喜好。而该游戏的同伴系统，也令所有无法实现与朋友联机的同学们不用再孤身一人战斗。

不过游戏中也有些令人烦恼的小瑕疵，其中最令人抓狂的便是同伴的AI实在太低——就算他只剩下一滴血了，也会毫不犹豫的向前冲（我说好歹你先加下血啊）。

虽然本游戏的汉化版也已经推出有半年多了，不过依旧还是有许多玩家还在奋战，综合来讲，本作可以算是一款游戏大作，值得一玩。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390～410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜

火热秘技

考虑到最近大家机器里的热门游戏，本应该准备一些有关《MHP3》的内容。无奈这方面的情报确实是少得可以，而比较有名的“端材刷钱法”早已在上辑的详实攻略中被介绍过……看看本辑的“火热秘技”，不仅深深叹道：《零之轨迹》真是个好游戏。

PSP 日版

英雄传说 零之轨迹

英雄传说 零の轨迹

秘技

●钓鱼

钓鱼是“《空之轨迹》系列”的老传统了，本作中的钓鱼方法和《空之轨迹》一样，就连诀窍也一样，那就是在听到“叮”的一声提示音时立刻



全钓竿获得方法	
钓竿	获得方法
ノービスロッド	第1章アルモリカ村桥上钓鱼的人处
フェザータックル	第2章アルモリカ古道私有地的宝箱
竹竿	第3章主线剧情中必定获得
刚竿ホライズン	第3章古战场地下通路的宝箱
アクアウィザード	段位达到特级钓师时的报酬

按键拉竿比起看到感叹号图标出现时再拉竿，钓到鱼的成功率要高得多，因此建议玩家在钓鱼环节中戴上耳机或者调大PSP的音量，这样钓鱼过程会轻松很多。钓鱼存在着段位设定，随着玩家钓起过的鱼的种类增加，钓师段位也会提高，每升到一个新的段位时会获得报酬作为奖励。

钓师段位与报酬		
段位名	条件	达到段位时的报酬
道乐钓り师	钓起过4种以上鱼类	麦わら帽子
生业钓り师	钓起过8种以上鱼类	脱兔
二级钓师	钓起过12种以上鱼类	幸运
一级钓师	钓起过16种以上鱼类	鱼饵商店开放（只有练り团子DX）
特级钓师	钓起过23种以上鱼类	アクアウィザード/鱼饵商店追加商品
钓圣	钓起过サーペントヘッド	钓圣の纹章

●书物收集

书物收集可以说是“《英雄传说》系列”的一个传统了，收集书物不仅可以让玩家阅读到额外的故事，还与最强武器的获得有关，而除此之外，本作的书物收集还关系到成就的获得。

收集完全部14卷《暗医者グレン》后，在终章和里通り的イメルダ对话可交换打造最强武器的道具“ゼムリアストーン”。注意一旦交换后14本书就将全部消失，因此如果追求成就的话，应该在获得书物收集相关成就之后再去交换，免得前功尽弃。

クロスベルタイムズ	
号数	获得方法
1	序章百货店1楼的杂货屋
2	第1章百货店1楼的杂货屋
3	第2章百货店1楼的杂货屋
号外	剧情中读取，无法入手
4	第3章百货店1楼的杂货屋
5	第3章最终日百货店1楼的杂货屋
6	间歇中百货店1楼的杂货屋
7	第4章百货店1楼的杂货屋
8	终章百货店1楼的杂货屋

暗医者グレン	
卷数	获得方法
1	序章与市立图书馆1楼坐着看书的男子对话可获得，另外在剧情上首次访问矿山町时也能从其商店中购买
2	第1章アルモリカ村询问完情报离开前去杂货屋与レオール老人对话，另外在剧情上首次访问矿山町时也能从其商店中购买
3	第1章在矿山町调查客房的桌子展开推理前，去村子右下的民家和躺在床上的受伤矿员マックス对话，另外在第2章西通り的タリーズ商店也能购买到
4	第2章在欢乐街见到市长后、或者第2日前往住宅区左下的市长家和2楼的管家对话两次
5	第2章第2日前往ベルガード门二阶与ブルード队员对话，另外在第3章西通り的タリーズ商店也能购买到
6	第3章第2日完成“准教授の捜索愿い”任务后，再次回中州与ペーター对话
7	第3章第3日和ティオ两人单独行动时，前往中央广场的餐厅2楼与ロバーツ主任对话
8	第3章第4日，完成“观光客の捜查愿い”任务后回市区警察局本部，在最左侧的房间中和セルゲイ对话
9	第3章最终日去ウルスラ医科大学男性职员宿舍和ベルダイン对话
10	第3章最后参加黑之竞售会和ワジ一起行动时，在拍卖台上与女仆ブレンダ对话，另外在间歇或第4章西通り的タリーズ商店也能买到
11	间歇或第4章西通り的タリーズ商店购买
12	第4章开始后和タングラム门的ソーニャ副司令对话两次
13	第4章第2日，完成支线任务“要人の捜索依赖”后，前往车站大厅与マッジス对话
14	第4章第3日，在旧市街的交换屋用5个“みっしぃぐるみ”交换

PSP



口若悬河 希望学园与绝望高中生

秘技

ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生

●隐藏结局

通关一次之后，读取通关存档在抽奖机处可以几率抽出打开大门的红色遥控开关。在持有这件道具的情况下，EXTRA的MOVIE GALLERY最后会追加MOVIE“みんなさよなら绝望学园”。



●学级裁判简易攻略法

主要适用于流水辩论环节。首先让大家发言一圈后，在苗木的独白阶段，按下SELECT观看发言履历，所有人的发言都会记载在上面，weak point也会显示出来，可以慢慢进行推理。

在观看发言履历时，按住L或R可以快速浏览。

●退回主题菜单

游戏中虽然没有退回主题菜单的选项，但只要提取存档就可以退回去了。虽然这是个很简单的手法，但很多人照样不会注意到。

●学级裁判推荐技能

羡望の发言力：从十神白夜处习得。发言力+5。有了这个技能以后基本上没可能GAME OVER。

胁威の集中力：从塞蕾丝处习得。精神力+5。推荐尽早习得，对于精神集中延长很有帮助。

冷静沉着：从十神白夜处习得。可以抑制光标的抖动。与他交谈一次就可以获得所以推荐游戏一开始就去。

右脑解放：从雾切响子处习得。精神力消耗速度减慢。这个技能对于游戏中盘之后的“机枪辩论”环节有莫大的帮助。

丹田呼吸法：从大神樱处习得。精神力回复速度加快。这个技能对于游戏中盘之后的“机枪辩论”环节有莫大的帮助。

美声：从舞园沙耶香处习得。“机枪辩论”中对对手造成的伤害上升。累积起来的额外伤害不容轻视。

ボキャブラリー：从腐川冬子处习得。“机枪辩论”中装弹数上限变为10发。这个技能对于游戏中盘之后的“机枪辩论”环节有莫大的帮助。

两手利き：从朝日奈葵处习得。“机枪辩论”中一次可以锁定两个目标。虽然优势极大，但要与朝日奈葵发生6次剧情才能习得，过程比较漫长。

クラフトワーク：从山田一二三处习得。“机枪辩论”中一次可以装填两发言弹。与他交谈一次就可以获得。

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：朧月

时间跨入2011，NDS上没有新的大作公布，但各作品的发售日渐渐明朗化，一月初的《沙加3》重制版是值得一玩的经典作品，20日的《我爱僵尸》是一款很具创意和战略性的动作游戏。PSP方面上半月几乎空缺，从13日开始作品渐渐多起来，包括《异世纪传说　携带版》、《维纳斯与布雷斯》复刻版以及《战场的女武神3》等，“战略”成为一月掌机大作的关键词。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

主机发售日：2011年2月26日

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011春					
未定	潜龙谍影 食蛇者	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	Konami	ACT	售价未定
未定	超级街头霸王Ⅳ 3D	スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition	Capcom	FTG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹假面	レイトン教授と奇迹の假面	Level-5	AVG	售价未定
未定	战国无双 编年史	战国无双 クロニクル	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	都市赛车3D	ASPHALT 3D	Konami	RAC	售价未定
未定	超级猴子球3D（暂名）	スーパーモンキーボール 3D（暂名）	SEGA	ACT	售价未定

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年1月					
6日	沙加3 时空的霸者 影或光	サガ3 时空の霸者 Shadow or Light	Square Enix	RPG	5980日元
20日	用英语旅行 小查罗	えいごで旅する リトル・チャロ	Nintendo	ETC	售价未定
20日	我爱僵尸	ぞんびだいすき	Chunsoft	ACT	5040日元
20日	怪兽敢死队 强化版	怪兽バスターズ パワード	NBGI	ACT	5040日元
27日	天降之物f 梦幻季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	AVG	6090日元
27日	灵感解谜 马克思威尔的奇妙笔记	ヒラメキパズル マックスウエルの不思议なノート	Konami	PUZ	3980日元
2011年2月					
1日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	SLG	19.99美元
3日	龙珠改 究极武斗会	ドラゴンボール改 アルティメット武斗会	NBGI	FTG	5040日元
3日	逆转检察官2	逆转检事2	Capcom	AVG	5040日元
10日	电击学园RPG 维纳斯十字架 特别版（暂名）	电击学园RPG クロス オブ ヴィーナス スペシャル（暂名）	Ascii Media Works	RPG	5040日元
未定	薄樱鬼 随想录DS	薄樱鬼 随想录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年3月					
3日	数码宝贝 超级合战争 蓝	デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー	NBGI	RPG	5040日元
3日	数码宝贝 超级合战争 红	デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド	NBGI	RPG	5040日元
3日	脱颖而出！科学君 地球大探险！挑战不明珍稀怪物	飞び出せ！科学くん 地球大探检！谜の珍怪生物に挑め！	NBGI	ACT	5040日元
31日	勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	RPG	4440日元
2011年春					
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	妖精的尾巴原创故事 激突！加尔迪亚大圣堂	Original story from FAIRY TAIL 激突！カルディア大圣堂	Hudson	FTG	5,229日元
未定	力量高尔夫（暂名）	パワフルゴルフ（暂名）	Konami	SPG	售价未定
未定	女儿向游戏（暂名）	女儿向けゲーム （暂名）	GAE	ETC	售价未定
2011年					
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	卡比（暂名）	カービィ（暂名）	Nintendo	ACT	售价未定
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元
未定	战斗与收服 口袋妖怪打字	バトル＆ゲット！ポケモンタイピングDS	Nintendo	ACT	售价未定
发售日未定					
未定	超级大战争DS2（暂名）	ファミコンウォーズ DS2（暂名）	Nintendo	S・RPG	售价未定
未定	动物岛的小可爱3（暂名）	どうぶつ岛のチョビぐるみ3（暂名）	Rocket Company	ETC	售价未定
未定	数独 无限	ナンバープレイス∞MUGEN	Ertain	ETC	3990日元
未定	出击！顶点骑士	出击！ アクロナイツ	NBGI	ACT	售价未定
未定	变身魔法玩偶	へんしんマジカルドール	GAE	ETC	3990日元
未定	红石DS 受红色意志引导的人们	RED STONE DS 赤き意思に导かれし者たち	GameOn	ACT	售价未定
未定	悠闲享受的大人拼图DS 渡濑政造 爱 花与绿	ゆっくり乐しむ大人のジグソーパズルDS わたせせいぞう LOVE 花と绿	Interchannel	PUZ	3990日元



沙加3 时空的霸者 影或光

1.6 ■Square Enix■RPG■5980日元





“《沙加》三部曲”第三作《时空的霸者 影或光》即将重制登场。本作讲述了为拯救世界，4名年轻人借助战斗机“斯泰斯洛斯”穿越时空的冒险故事。种族特性和连携等系统让战斗中的要素尤为丰富，而剧本中大量的分支以及时空战斗机多样的机能都将提高游戏的耐玩性。期待这款昔日GB平台的名作能够焕发出全新的光彩！



异世纪传说 携带版

1.13 ■NBGI■ACT■6279日元





有着动作版“机战”之称的“《异世纪传说》系列”首次登陆掌机平台，游戏玩法和家用机的一样，玩家可驾驶自己喜欢的机体，和其他两架僚机转战于各个战场，并通过完成任务获得的ACE点数和芯片，对机体的能力和武器进行改造强化，培养出最强的机体。除了保留了家用机的各种要素外，PSP版还加入了类似合体技的“交叉攻击”，从而实现不同作品机体之间的连携攻击，魄力满点。

PLAYSTATION PORTABLE

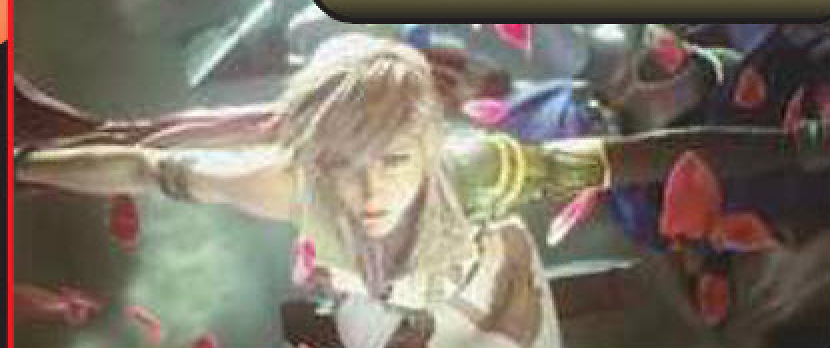
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年1月					
13日	异世纪传说 携带版	アナザーセンチュリーズエピソード ポータブル	NBGI	ACT	6279日元
20日	维纳斯与布雷斯 魔女、女神与灭世预言	ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と灭びの予言	NBGI	S・RPG	5229日元
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	KINGDOM HEARTS Birth by Sleep FINAL MIX	Square Enix	A・RPG	6090日元
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+アマガミ	角川Games	AVG	5040日元
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	S・RPG	6279日元
27日	付丧神物语	つくものがたり	Furyu	RPG	6090日元
27日	魔法禁书目录	とある魔术の禁书目录	Ascii Media Works	FTG	6279日元
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブル	NBGI	AVG	6804日元
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	AVG	5040日元
27日	喧哗番长5 汉之法则	喧哗番长5 汉の法则	Spike	ACT	5229日元
2011年2月					
3日	超时空要塞 三角开拓者	マクロス トライアングル フロンティア	NBGI	ACT	5229日元
3日	薇欧蕾特的工作室 古拉姆纳多的炼金术士2 深蓝回忆	ヴィオラートのアトリエ グラムナートの炼金术士2 群青の思い出	Gust	RPG	5040日元
3日	死亡联接 携带版	デス・コネクション ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
3日	白骑士物语 携带版 教义战争	白骑士物语 −episode portable− ドグマ・ウォーズ	SCE	RPG	4980日元
10日	勇者30 2nd	勇者30 2nd	MMV	RPG	4980日元
10日	麻将霸王 携带版 段位战特别版	麻将霸王ポータブル 段级バトルSpecial	每日Communication	TAB	3990日元
10日	世界传说 光明神话3	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	NBGI	RPG	5700日元
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム Gジェネレーション ワールド	NBGI	S・RPG	6090日元
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	RPG	5040日元
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	TAB	6279日元
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo Games	AVG	6090日元
24日	黑洋槐	Black Robinia −ブラック ロビニアー	Broccoli	AVG	6090日元
未定	幸运之杖2 沉入时空的默示录	ワンド オブ フォーチュン2 ～时空に沉む默示录～	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	学园天堂 再来一碗	学园ヘヴン おかわりっ!	Prototype	AVG	4830日元
未定	神曲奏界 放学后	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	Prototype	AVG	2940日元
2011年3月					
3日	异说 012 最终幻想	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定
3日	Persona2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	RPG	6279日元
3日	驭星者 闪亮的塔科特 银河美少年传说	STAR DRIVER 辉きのタクト 银河美少年传说	NBGI	AVG	5229日元
10日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	るろうに剑心 −明治剑客浪漫谭− 再闪	NBGI	FTG	售价未定
17日	纸盒战机	ダンボール战机	Level−5	RPG	5980日元
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	AVG	6279日元
未定	你是爱丽丝?	Are you Alice?	Idea Factory	AVG	6090日元
2011年4月					
28日	某科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	角川Games	AVG	6279日元
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Image Epoch	RPG	6279日元
2011年春					
未定	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	售价未定
2011年夏					
未定	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	售价未定
未定	女王之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	售价未定
未定	写真女友	フォトカノ	角川Games	SLG	7140日元
未定	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
未定	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	售价未定



DVD光盘内容导视

游戏展望台

10款热门新作最新官方影像





◆异说 012 最终幻想
◆最终幻想Ⅳ 完全收藏
◆纸盒战机
◆超时空要塞 三角开拓者
◆SD高达 G世纪 世界
◆浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪
◆逆转检察官2
◆沙加3 时空的霸者 影或光
◆超级猴子球3D
◆海贼王 无尽航海SP

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



◆寄生前夜 第三个生日 ◆光明之心

喧闹游园

《MHP3》恶搞短片——小明的故事



随盘附送



PSP ISO
寄生前夜 第三个生日
光明之心

NDS ROM
雷电十一人3 向世界挑战 奥迦
重装机兵3（汉化版）
黄金太阳 黑暗黎明（汉化版）

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《光辉历史》OST等着你。

实用资源倾情附送

热血最强



《MHP3》岚龙速杀演示

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

真实竞速2／手指也摇摆／终极致命格斗3

本辑《口袋光环》有奖问答题目



在"iPhone全接触"的视频演示中，小编在弹奏《手指也摇摆》时，演奏面板上总共有几个判定圈？

A.3个 B.4个 C.5个





PEGA 精美游戏周边 3名

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES 150辑读者回函表

姓名＿＿＿＿ 昵称＿＿＿＿ 年龄＿＿＿＿ 性别＿＿＿＿ 职业＿＿＿＿

地址＿＿＿＿ 省＿＿＿＿ 市（县）＿＿＿＿ 区＿＿＿＿

邮编：

拥有掌机：

喜欢的游戏：

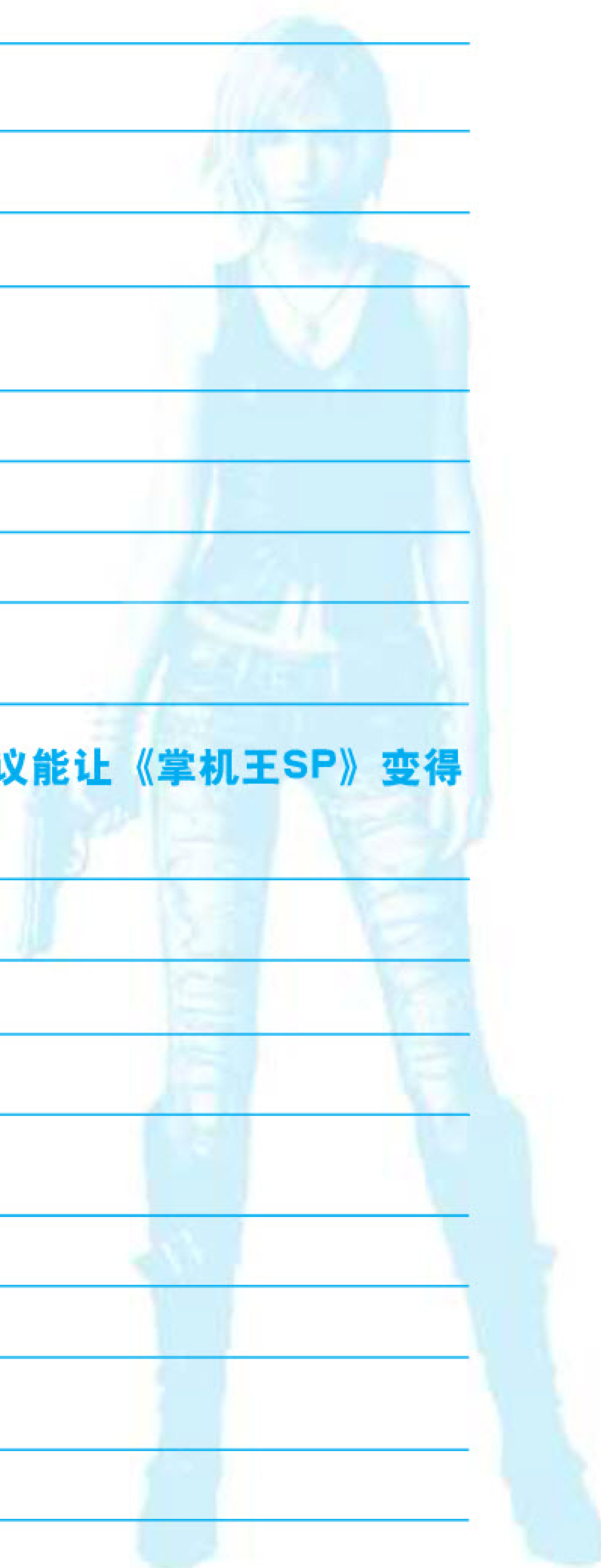
电话：

Email：

想说的话：


照片（大头贴）&自画像

■ 我愿意在交流空间中公开我的信息



大家理想中的PSP2是什么样的？

你会为了哪款游戏购买3DS（未公布的作品也可列出）

你觉得本辑内容最具新意或最优秀的是：

畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。

希望看到哪些专题企划内容？

希望看到哪些攻略或特快？

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2011年2月10日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封二。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：3个　□B：4个　□C：5个

怪物猎人 携带版 3rd 完全攻略本

掌机王小组倾力打造，权威翔实的狩猎宝典



猎人必备！

全区域采集指南+素材出现几率
全任务要点解析+任务报酬几率
全怪物打法详解+怪物肉质数据+剥取数据
全武器升级列表+全防具资料

完全中文版资料，全面对应中文版游戏

光盘DVD

12种武器操作详解+实战技巧
助你成为全武器使用达人



1月上旬 全国上市

下辑预告 新春特辑

288页超豪华内容！

玩家评选结果出炉
中奖名单公布
媒体评选·掌机篇

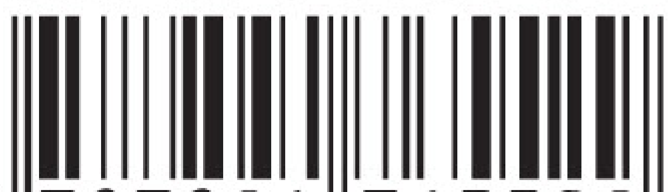
重点关注

NDS 沙加3 时空的霸者 影或光



2010年掌机游戏年鉴再度出击

更多精彩内容，敬请期待！



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-552-9
掌机王SP迎春光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）